

FRATER BALTAZAR
SOROR MANIRA

МАГИЯ
НЕКРОНОМИКОНА

Frater Baltasar, Soror Manira
МАГИЯ НЕКРОНОМИКОНА

– П.: Издательство «Золотое сечение», 2009. – 384 с.

Эта книга задумывалась авторами, как повествование о таинственной книге «Некрономикон», но ее содержание охватывает гораздо больший объем информации. Книга содержит много практической информации для тех, кто всерьез интересуется магией и ее применением в повседневной жизни. Как вызвать существований иного порядка, получить от них желаемое, а также не стать их жертвой – все это предстоит вам узнать в первой части книги. Вторая часть книги посвящена исследованиям «Некрономикона» и других текстов, имеющих с ним взаимосвязь. В ней вы найдете ответы на многие свои вопросы. Что желают передать людям Древние? О чем пытались поведать миру магиры через свои книги? Какие знания скрываются в «Мертвом Законе» и чем они могут нам помочь?

Что же представляет собой этот мифический «Некрономикон», вокруг которого вот уже более тысячи лет не утихают страсти, споры и темные авантюрные истории? Вопреки широко распространенному мнению, подлинный «Некрономикон» – это не только сборник заклинаний и колдовских рецептов, но и объемный историко-философский труд, повествующий о могущественной цивилизации, владевшей Землей за много тысяч лет до человека и пребывающей теперь вне пределов нашей реальности. Наибольшее внимание в «Некрономиконе» уделяется религиозно-мистическим и космогоническим представлениям Древних – иерархии божеств и демонических существ, некогда повелевавших нашей планетой и изгнанных впоследствии за пределы реальности.

ISBN 978-5-91078-096-9

© Fr. Baltasar, Sr. Manira 2009
© Издательство «Золотое сечение» 2009



ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ.....	5
ЧАСТЬ I	
Frater BALTASAR,	
МАГИЯ НЕКРОНОМИКОНА.....	7
ИСТОРИЯ НЕКРОНОМИКОНА	7
МАГИЯ НЕКРОНОМИКОНА.....	25
НЕКРОНОМИКОН ДЖОНА ДИ.....	37
Книга I. Исповедь безумного араба.....	38
Книга II. О повелителях сфер и их атрибутах.....	51
Книга III. Книга врат и странствий.....	61
Книга IV. Книга заклятий древних.....	84
Книга V. Книга искусства некромантии.....	93
Книга VI. Великое заклинание огня.....	98
Книга VII. Книга Маклу.....	99
Книга VIII. Книга древних Имен.....	116
Книга IX. Книга 50 Имен Мардука.....	123
ДРЕВО НЕКРОНОМИКОНА.....	125
Описание Древа Некрономикона.....	127
Методика расчета матрицы Древа Некрономикона.....	215
Расчет времени проведения ритуала.....	227
ТЕУРГИЯ НЕКРОНОМИКОНА.....	231
ШАГ 1: ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ ОБРЯДЫ	239
ШАГ 2: ПРОВОЗГЛАШЕНИЕ НАЧАЛА РИТУАЛА	241
ШАГ 3: ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ ИЗГНАНИЕ.....	241



ШАГ 4: ОЧИСТКА И ОСВЯЩЕНИЕ ХРАМА.....	250
ШАГ 5: ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ ПОКЛОНЕНИЕ.....	251
ШАГ 6: ВЫСШИЙ РИТУАЛ ВЫЗЫВАЮЩЕЙ ПЕНТАГРАММЫ.....	252
ШАГ 7: ПРОВОЗГЛАШЕНИЕ И УТВЕРЖДЕНИЕ НАМЕРЕНИЯ.....	259
ШАГ 8: ЭВОКАЦИЯ НЕРОЖДЕННОГО.....	259
ШАГ 9: ЗАКЛИНАЮЩИЙ РИТУАЛ ГЕКСАГРАММЫ ДУХА.....	263
ШАГ 10: ЭВОКАЦИЯ СТАРШЕГО (ДРЕВНЕГО) ДУХА П.....	265
ШАГ 11: ПРОВЕРКА И ПРИВЕТСТВИЕ ДУХА.....	266
ШАГ 12: УКАЗАНИЯ ДУХУ.....	267
ШАГ 13: РАЗРЕШЕНИЕ ОТБЫТЬ ДУХУ.....	271
ШАГ 14: ПРОВОЗГЛАШЕНИЕ О ЗАКОНЧЕННОЙ РАБОТЕ.....	271
ШАГ 15: ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ ИЗГНАНИЕ.....	271
ШАГ 16: ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ ПОКЛОНЕНИЕ И БЛАГОДАРНОСТЬ.....	280
ШАГ 17: ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ ИЗГНАНИЕ.....	280
ШАГ 18: ПРОВОЗГЛАШЕНИЕ О ЗАКРЫТИИ ХРАМА.....	283
Часть 2	
БОГОВ МАЛІРА	
МУДРОСТЬ НЕКРОНОМИКОНА.....	285
МУДРОСТЬ НЕКРОНОМИКОНА.....	286
АЛХИМІЯ ДУХА.....	295
ОТКРОВЕНИЯ ДРЕВНИХ ДУХОВ.....	330
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	340
СЛОВАРЬ ДРЕВНИХ БОГОВ.....	340
БОГИ ШУМЕРО-АККАДСКОЙ МИФОЛОГИИ.....	356

ПРЕДИСЛОВИЕ

Таинственная книга «Некрономикон» веками вызывала многочисленные споры, подвергалась преследованию и уничтожению, была окутана зловещей тайной и людскими страхами, порождаемыми иносказательностью книги, которая воспринималась неискушенными читателями в буквальном смысле. Вот уже двенадцать веков об этой книге ходят жуткие легенды. Мы решили исправить эту сложившуюся традицию, и предоставили возможность читателю открыть для себя светлую сторону «Некрономикона».

Любой желающий может обратиться к Старшим Богам и их служителям – джиннам за помощью и реализовать свои потаенные желания.

Джинны, согласно легенде, спустились с небес в добиблейские времена. Они существовали до появления человечества. Арабские колдуны поклоняются этим существам, потому что они невероятно сильны. Согласно легенде, джинны могут «воздрить молодость человечества». Несмотря на то, что многие считают «Некрономикон» выдумкой Лавкрафта, эта книга обладает огромной магической силой. Она создает свою квазиреальность, выходя за пределы окружающей действительности.

Вторая часть книги посвящена практическим исследованиям «Некрономикона» и близких по смыслу текстов. Авторский метод позволил считать из информационных структур «Акаши», текст близкий к первоисточнику. Образ «Некрономикона» предстает перед читателем как «Мертвый Закон» – свод правил, позволяющий подняться духу до предела совершенства. В свое время он был отринут народами, предпочитающими утопать в искусственно созданных догмах и предан забвению. На границе тысячелетий «Некрономикон» предстает перед нами – как великий источник Мудрости Духа и предлагает поэтапное восхождение к вершинам познания бытия.

«Алхимия Духа» – авторская версия манускрипта Войнича, полученная тем же методом проникновения сознания в инфор-



мационную структуру зашифрованного текста. В то время, как ученые пытаются логически вскрыть таинственный шифр манускрипта, автор открывает его совершенно иными ключами, собственно о которых и говорится в самом оригинале. Также даются рекомендации по работе и чтению манускрипта, так что каждый читающий получит возможность увидеть свой путь к знанию тайн книги. Манускрипт Войнича многослойен, и дает персональные откровения каждому читающему его человеку.

Это уже второе издание «Магии Некрономикона» дополненное и исправленное. Более полную информацию о Древних и арабской магии вы сможете найти в нашей следующей книге «Запретная магия Древних». Ваши отзывы и предложения можете отправлять на e-mail авторов:

Magrunnik@gmail.com – Sr.Manira,

Magbaltasar@rambler.ru – Fr. Baltasar.

ЧАСТЬ I

FRATER BALTASAR.

МАГИЯ НЕКРОНОМИКОНА

ИСТОРИЯ НЕКРОНОМИКОНА

«Некрономикон», прежде всего, известен широкой публике по рассказам Говарда Лавкрафта. Вследствие чего, до сих пор, ведутся ожесточенные споры по поводу реальности этой книги. Одни утверждают, что все это вымысел писателя, другие уверены, что она существует. Я не буду придерживаться какой-то одной версии, предоставляем возможность читателю сделать свой выбор.

Большинство легенд и исторических свидетельств приписывают авторство «Некрономикона» Абд ал-Хазреду, арабскому поэту и магу, создавшему свой труд в 730 году в Дамаске на закате жизни, которую он целиком посвятил овладению тайными знаниями, запретными для большинства смертных. Многие скептики сомневаются в его реальности, однако найдены исторические свидетельства существования Абд ал-Хазреда в «Книге об идолах» Хитам ибн ал-Калби: «Я поклялся правдивой и верной клятвой Манат у места, где приносят жертвы потомки Ал-Хазраджа!»

Упоминается Ал-Хазрадж или Абд ал-Хазред (полное имя – Абд-Алла ибн Абу-Бин ибн Сауб ал-Хазрадж) также в письме Мухаммада ал-Калби своему сыну Хишаму, где он говорит о некоем затворнике, очень богатом и мудром человеке, у которого он гостил 40 дней и «кто научил меня понимать знаки священного места Ал-Хазраджа». Эти знаки, по всей видимости, были аккадской или шумерской клинописью.



Хишама ал-Калби: Абу-л-Мунзир Хишам ибн Мухаммад ибн ас-Са'иб ал-Калби был крупнейшим знатоком истории, генеалогии и преданий арабских племен. Он родился и вырос в Куфе, затем перебрался в Багдад, где и умер в 819-20 или в 821-22 г. Его отец Мухаммад ибн ас-Са'иб ал-Калби (ум. в 763 г.) был известным знатоком генеалогии, хадисов и одним из первых авторов толкований Корана. Ибн ал-Калби в значительной степени обязан ему своими знаниями и часто ссылается на него.

Интерес Хишама ибн ал-Калби к доисламской истории арабов вызывал осуждение ученых-традиционалистов, знатоков хадисов, стремившихся искоренить все следы язычества и ревниво относившихся к занятиям «неспециалиста» Ибн ал-Калби хадисами. Надежность и достоверность сведений Ибн ал-Калби подтверждается данными других арабских авторов, а также исследованиями современных ученых.

Арабское название «Некрономикона» звучит как «Кетаб Аль Азиф» (*Kitab al Azif*), которое может быть примерно переведено как «Книга Джиннов». Согласно повествованию долгие десятилетия Абд ал-Хазред странствовал по пустыням в поисках сокровенных знаний и, по его собственным словам, нашел священный город Ирем в пустыне Руб Аль Хали. Предания о таинственном Иреме являются неотъемлемой частью арабского эпоса и имеют много общего с индийскими сказаниями о Шамбале или древнерусскими былинами о Беловодье. Древние арабы полагали, что Ирем, или Город Колонн, был возведен по приказанию шаха Шаддата могущественными джиннами, причем сам город находился не в нашем мире, а в одном из параллельных измерений реальности, поэтому попасть туда мог только маг, в совершенстве овладевший своим искусством, или святой. Легенды гласят, что Аллах уничтожил всех подданных Шаддата – гигантов-нефилимов – за их гордыню. Но сокровенные знания, которыми они обладали, сохранились в рукописях и книгах в библиотеках призрачного Ирема. Кроме того, арабские маги – магрибы – полагали, что Город Колонн является дверью в Великую Пустоту – обиталище джиннов и ифритов.

Ирем – легендарный город, упоминающийся еще в Коране, его отличительной особенностью, если верить Корану и другим



подобным источникам были огромные колонны, построенные по всему городу. Упоминается Ирем и в «Некрономиконе» Лангфорда-Уилсона-Тернера. Открытие Ирена (Убара) приходится главным образом на 1992 год. Нахodka может быть приписана настойчивасти Николаса Клаппа и Ранальфа Финнеса, археологов-любителей, которые разыскали этот легендарный город. Они были приведены в Ирем книгой «Арабский Феликс», написанной пустынным искателем приключений Бертрамом Томасом, первым европейцем, который пересек Руб Аль Хали – неприступную пустыню, которая охватывает большинство южной части Аравийского полуострова. Когда он делал известное пересечение песков он натолкнулся на древние караванные пути, которые его арабскими проводниками объяснялись как «дорога в Убар».

После провалившейся попытки найти что-нибудь в песках, в команде Клаппа в 1990-м решили, что не впечатляющий разрушенный форт возле Шисура может быть старше, чем сначала было предположено и что он расположен в точке схождения многих старых караванных путей. Раскопки в Шисуре, открыли большую, окруженную стеной крепость, которая частично провалилась в карстовую воронку. Перед разрушением, карстовая воронка, должно быть, была большой пещерой, частично заполненная водой – это был основной источник воды.

Первоначально крепость имела восемь или больше башен, что были соединены 2.5-3-х метровой стеной в высоту и почти метр в толщину; башни были построены из местного известняка. Главное внутреннее здание было в северо-западном углу крепости. Башни охраняли самый важный источник воды перед Руб Аль Хали, что сейчас скрыт разваленной карстовой воронкой. Ирем существовал приблизительно с 2800 до н.э. до 300 н.э. как отдаленное поселение в пустыне, где была сделана стоянка караванов, перевозивших очень ценностное благование через пустыню.

В Арабской легенде Ирем расположен в Руб Аль Хали, как об этом говорил Лавкрафт. Руб Аль Хали – секретная дверь в Ничто в арабских магических традициях. Это точный арабский эквивалент Сфера Даат на каббалистическом Древе Жизни –

секретные врата в Ничто (Айн Соф), которым и является Ирем. Под чудовищами тьмы и злыми духами, населяющими это место подразумеваются джинны. Маг может взаимодействовать с этими сущностями, когда он пересекает Сферу Дааг (Руб Аль Хали) на пути в Айн Соф (Ирем). В процессе этого пути маг утрачивает какую-либо связь с окружающей действительностью и полностью погружается в Ничто. Таким образом, индивидуальная «душа» мага разрушается и трансформируется в сущность джинна.

Арабские сказания утверждают, что джинны существовали задолго до появления человека и обладали непомерным могуществом и силой, но впоследствии были вытеснены за пределы нашего мира, где пребывают в состоянии сна и оцепенения и по сей день, дожидаясь случая вернуть себе былую власть.

Магрибы (арабские колдуны), входя при помощи специальных психотехник или наркотических препаратов в измененное состояние сознания, открывали некоторым джиннам дорогу в наш мир, связывая их нерушимыми клятвами повиновения, получая взамен магические способности и потаенные знания. В древности таких магов, вступивших в союз с джиннами, называли «маджнун» – «одержимые силой». Впоследствии так стали называть всех без исключения умалищенных и одержимых, и, вероятно, именно этому слову Абд ал-Хазред обязан своим прошением – Безумный Араб.

В письме Кларку Аштону Смиту (27 ноября 1927 года) Лавкрафт утверждает, что арабский оригинал «Китаб Аль Азифа» был утерян до 1228 года. Но новые доказательства свидетельствуют о том, что оригинал Китаб Аль Азиф существовал до XVII века, и возможно существует до сих пор и находится в Саламанке. Перевод на испанский язык с арабского оригинала в 1951 году находился в каталоге Библиотеки Буэнос-Айреса.

Иоганн Хиспаленсис, также известный как Авэндатх, еврейский врач и член школы переводчиков Толедо, приобрел в 1164 году медицинскую библиотеку андалуши Ибн Илийила, который во второй части десятого века состоял на службе у Хисшама Второго. Среди медицинских текстов и гербарисов, Иоганн нашел копию «Китаб Аль Азифа» на арабском языке. Но как



человек не склонный к религии, Иоганн передал книгу ученику Абд ал-Кадиру Гуилани. Глубоко набожный мусульманин, Гуилани понял богохульную природу книги и разрываемый между религиозными предрассудками и научным стремлением, Ал-Кадир передал книгу на хранение Абдэлю Хакку, секретарю города Калиф Кордоб. Вскоре после того, Гуилани впал в кому и умер в 1166 году.

Аль Азиф, оставался в Кордобе, до тех пор, пока город не был вновь завоеван христианами в 1236, и библиотека Мезкуита была передана Алонсо де Охедой в Саламанку. В XVI веке, Леон де Сагредо, уроженец Таррека, перевел Аль Азиф, на испанский как «*El Libro De Los Antiguos Demonios Escrito por el Arabe Abdul Hazred*». В каталог было занесено «*Impreso a la gloria de Sancta Catherina, gloriosa Virgen Patrona de la Universidad de Salamanca, por Cornelio Bonardo. Ano del Senor de 1512*». Нет никакой информации о том, сколько копий было напечатано.

В 1951, в Библиотеке Националь в Буэнос-Айрес, в отделе Анексо, находилась копия испанского перевода, под названием «*Sagredo, Leon. El Libro De Los Antiguos Demonios Escrito por el Arabe Abdul Hazred, Salamanca, 1512*». Отдел Анексо был закрыт в 1978 году, когда здание было признано опасным и вскоре было разрушено. Собрания были перемещены в библиотеку «Сервикайо Джолоджико Национал». Однако в ее каталоге уже нет этой книги.

Современное наименование книги – «*Necronomicon*» (от «песо» – мертвый и «помос» – закон) фактически является названием греческого перевода оригинальной арабской рукописи, сделанного приблизительно в 950 году нашей эры Теодорасом Филитасом. Массовая печать копий фолианта в Италии летом 1501 привела к волне религиозного террора, инициируемой «Святой Инквизицией».

«Некрономикон» был включен в список запрещенных книг Папой Римским Григорием IX. По неподтвержденным данным, последняя известная копия греческого перевода «Некрономикона», была сожжена в Салеме в 1692 году.

В 1487 году доминиканский монах Олаус Вормиус, личный секретарь знаменитого испанского инквизитора Томаса Торквемады, перевел «Некрономикон» на латынь. Книга сначала распространялась в форме рукописи, затем была напечатана в Майнце (Германия) в конце 15-ого столетия в виде фолианта с готическим шрифтом. Еще раз книга издавалась в 1630 в Испании в виде перепечатки низкого качества латинской версии 1487 года.





Предположительно книга попала в руки инквизиторов от мавров, с которыми в то время велась война. По-видимому, эта книга оказала столь сильное влияние на сознание и идеиные убеждения Олауса Вормиуса, что через несколько лет он был обвинен в среси и сожжен на костре. Хронисты утверждают, что рукописи с латинским переводом «Некрономикона» были сожжены вместе с переводчиком, но множество фактов заставляет в этом усомниться. Слишком много людей имело возможность снять с рукописи копию, кроме того, несколько экземпляров перевода находятся, как полагают некоторые исследователи, в секретных архивах Ватикана.

Сто лет спустя, в 1586 году, латинский перевод «Некрономикона» был куплен в Праге Эдвардом Келли, ассистентом знаменитого медиума, мага, астролога Джона Ди. С именем английского ученого и мага Джона Ди связана интереснейшая страница в истории оккультных наук. Один из наиболее талантливых и образованных людей своего времени, Джон Ди снискал себе славу алхимика, мага и видного государственного деятеля, и многие монархи Европы почитали за честь принимать его у себя при дворе. Джон Ди перевел «Некрономикон» на английский язык; до недавнего времени эта рукопись хранилась в библиотеке Оксфордского университета и была доступна для ознакомления всем желающим. Другой перевод Джона Ди находится в коллекции Вайденера (Widener) в библиотеке Гарвардского университета. Книга была частью личной библиотеки семьи Гарри Вайденера, американского миллиардера и основателя Библиотеки Вайденера. Сам он получил этот текст в 1912, незадолго до того, как сел на злополучный «Титаник».

Еще один заслуживающий нашего внимания вариант «Некрономикона» именуют «Рукопись Войнича». Этот манускрипт – один из самых загадочных в мире. Он хранится в Йельской библиотеке среди других редких книг и насчитывает 235 страниц со множеством иллюстраций (растения, обнаженные женщины, астрологические таблицы и тому подобное). С момента открытия рукопись была в центре научного внимания, лучшие умы криптографии тратили десятилетия, пытаясь расшифровать ее.



Со временем таинственный манускрипт стали связывать с мифом о «Некрономиконе», наверное, оттого, что люди не могли отыскать источник их обоих.

Первые упоминания о «Рукописи Войнича» появляются во времена Рудольфа II (1552-1612). Рудольф был слабым правителем, наука, особенно алхимия, привлекали его больше, чем политика, а его двор в Праге стал пристанищем для ученых (в том числе астронома Кеплера) – и всевозможных шарлатанов. Именно тогда император купил рукопись у неизвестного человека за 600 дукатов – невероятная сумма за книгу, которую никто не мог прочесть.

Возможно, император считал ее работой Роджера Бэкона, великого мыслителя, основоположника экспериментальной науки. Он никогда не ладил с властями и почти всю жизнь провел в заточении по неизвестным причинам. Он вполне мог бы быть автором таинственного манускрипта, тем более, что современные исследователи относят его к концу 13 века. Однако подобная работа нигде не упоминается. Бэкон, вероятно, знал что-то о криптографии, но если манускрипт зашифрован, то это шифр куда более сложный, чем мог быть использован в 13 веке. На книге имеется надпись более простым кодом, которая указывает на Бэкона – но она может быть умной подделкой. Также, среди иллюстраций есть растения Нового Мира, о них Бэкон не мог знать.

Другой возможный автор этой рукописи – Джон Ди. Между 1584 и 1588 годами Ди посещал Прагу несколько раз как гость императора Рудольфа. Ди интересовался криптографией и имел в своей библиотеке работы Бэкона. Также он упоминал некое вознаграждение в 630 дукатов, полученное им во время путешествия в Прагу. Кстати, именно почерком Ди надписаны номера страниц, так что возможно, если он не был автором, именно из его рук книга попала к императору. Вспомним теперь, что Ди упоминается и как один из владельцев и переводчик уцелевшей копии Некрономикона.

После появления в Праге история манускрипта Войнича становится яснее. Он переходил от человека к человеку, начиная с главного ботаника Рудольфа II и заканчивая Иоанном Марци,



который отоспал его в 1666 году Атанасиусу Кирчеру, что упомянуто во вложенном в книгу письме. «Эту книгу, полученную мной от своего близкого друга, я доверяю тебе, мой дорогой Атанасиус, ибо никто кроме тебя, не способен прочесть ее.» Тот безуспешно пытался расшифровать текст, а после его смерти манускрипт был утерян... и снова найден, но уже в 1912 году, в библиотеке одного знатного дома Италии. Именно тогда он и получил свое название, по имени нового владельца – Вилфреда Войнич.

Когда Войнич обнаружил рукопись, то подумал, что она уже была расшифрована, и разоспал копии всем знакомым специалистам. Большинство из них были уверены, что очень быстро раскроют загадку древнего текста, но их ждало разочарование.

Первое из «решений» появилось в 1921 году, когда профессор Вильям Ньюболд (Университет Пенсильвании) объявил, что разгадка найдена. Согласно Ньюболду, каждый символ был преобразован из букв греческой скорописи. Эти микроскопические буковки были расшифрованы, после чего из них составлялись новые – путем повтора или слияния двух букв – затем они собирались в слова. Не слишком прозрачный процесс дешифровки окупался невероятными результатами – он доказывал, что Бэкон (Ньюболд считал автором именно его) обладал знаниями о фактах, лишь недавно открытых современной наукой.

Со временем появились и другие теории. Джозеф Фили разгадывал подписи к рисункам (212 страниц содержат их) и предположил, что изначально текст был написан на вульгате. Лайонелл Стронг считал, что основным языком послужил средневековый английский. Лео Левитов заявил, что текст не зашифрован, а является единственным примером некого поли-языка вроде эсперанто, а книга содержит ритуальное руководство секты еретиков. Но так или иначе, ни одна версия не была признана окончательной.

Войнич скончался в 1930 году, и еще 30 лет манускриптом владела его вдова. Затем через совладельца А.М. Нилла он был продан Ганцу Краусу. Не сумев найти покупателя, тот передал его Йельской библиотеке.



Современное компьютерное исследование нисколько не приблизило нас к разгадке.

Связь между «Некрономиконом» и «Рукописью Войнича» сначала предположил Колин Уилсон, английский писатель и критик, классик жанра ужасов. Вероятно, идея объединить эти две рукописи возникла у Уилсона в связи с Джоном Ди. Он мог быть и таинственным хранителем манускрипта Войнича, и переводчиком латинской копии Некрономикона, и компилятором этих работ.

Благодаря распространению рассказов Уилсона и его умению соединить предположение и реальный факт, легенда о том, что манускрипт Войнича и есть Некрономикон приобрела популярность в определенных кругах.

Кроме сказанного выше, напомню, что именно Уилсон является соавтором «*Liber Logaeth*» (а также «*R'lyeh text*»), английской редакции Некрономикона. Ее составил Джордж Хэй, основываясь на переводе и дешифровке документов из библиотеки все того же Джона Ди. Предположительно, среди средневековых рукописей были найдены некие письма и таблицы, скрывавшие отрывки из настоящего Некрономикона. Сложно судить, был ли Дж. Хэй и его группа вдохновлены находкой Войнича, но какая-то связь все же существует. Даже если не удалось раскрыть шифр текста, рисунки и диаграммы вполне можно понять, а значит, и использовать для сочинения нового «тайственного манускрипта», часть которого получится правдой.

Кроме «Рукописи Войнича» известны, по крайней мере еще две версии «Некрономикона» на английском языке. Это вышедший в 1590 году неполный и запутанный перевод латинской версии под именем «*Al Azif – Ye Booke Of Ye Arabe*» неизвестного автора, распространенный в форме рукописи, не более десяти экземпляров, и «*Cultus Maleficarum*» – переведенный бароном Фредериком, в 1597 году. «*Cultus Maleficarum*» – также частичный перевод латинского варианта «Некрономикона», изданный в Сассексе (Англия).

Новый всплеск интереса к «Некрономикону» пришелся на начало XX века и был связан с именем одной из самых загадочных и скандальных личностей ушедшего столетия – английско-

го мага и писателя Алистера Кроули. Несомненно, он читал английский перевод «Некрономикона» в Оксфордской библиотеке, а в учении Кроули прослеживается явственное влияние этой древнейшей колдовской книги.

Возможно, именно с деятельностью Кроули связаны необъяснимые и таинственные похищения многих редчайших книг и рукописей мистического содержания из библиотек Европы. В их числе были и английские переводы «Некрономикона», вышедшие из-под пера Джона Ди. Невольно возникает впечатление, что Кроули и его ближайшее окружение стремились оградить непосвященных от знакомства с сокровищами знаниями, сделав последние уделом узкого круга избранных.

На сегодняшний день распространены две основных версии «Некрономикона»: Уилсона-Лангфорда-Тернера и Саймона.

Версия Уилсона-Лангфорда-Тернера считается наименее правдоподобной. В ее тексте есть множество несоответствий.

Во-первых: утверждается, что Уилсон, Лангфорд, и Тернер осуществили перевод зашифрованной рукописи Джона Ди под названием «*Liber Loagaeth*», но нет тому никаких доказательств, тем более, что эта книга имеет отношение скорее к энохианской магии, чем к древне-арабской.

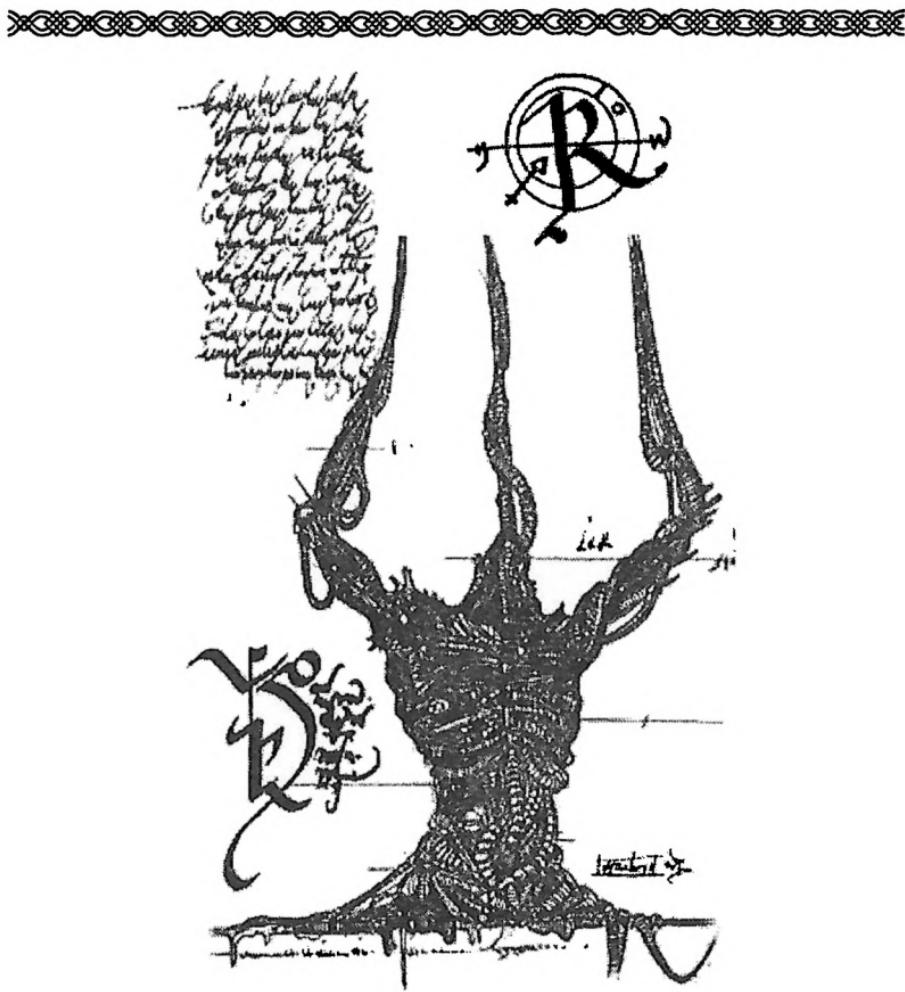
Во-вторых: сразу бросаются в глаза анахронизмы, которые не имеют никакого отношения к шумерской и аккадской мифологии, например «...и в праздника Хеллоуин, Кануна дня Всех Святых...», «...Я повеливаю тебе, о Азиабелис... Антиквелис.... Барбуелис». Хеллоуин – колдовской праздник викканской традиции, а имена демонов взяты из каббалистической магии, так же как и Ситри, Гамор, Вуал, Заган, Элигор, упомянутые в «Ключах Соломона». Ни одно из божеств упоминаемых в этом «Некрономиконе», не отображается больше нигде, есть подозрение что это полностью вымышенный пантеон. Исходя из многочисленных исследований, можно смело сказать, что эта версия «Некрономикона» не имеет к «Кетаб Аль Азиф» ни какого отношения.

Более достоверно выглядит «Некрономикон» под редакцией Саймона. Как сказано в предисловии к этому изданию, оригинал этого текста попал редактору в руки от некоего прелата: Fr.

Montague Summers. Этот человек действительно существовал, он жил в Америке в 30х-40х годах ХХ века, и мало того, написал несколько книг по оккультизму и колдовству. Географические названия, упомянутые в этой версии, полностью соответствуют реальным историческим фактам, что подтверждается многочисленными исследованиями в этой области. Например: горы Масшу, города Ирем, Ур, Ниннипур, Урук, Вавилон, Кута, пустыня Руб Аль Хали и т.д.

Все боги, упоминаемые в «Некрономиконе» Саймона идентичны богам шумеро-аккадского пантеона. «Книга о сожжении злых духов» полностью соответствует шумерской «Маклу», все заклинания приведенные там аутентичны. «Книга 50 Имен Мардука» также соответствует именам перечисленным в конце шумерской поэмы «Энума Энлиш». «Писание Маган» аналогично шумерской поэме «О сне Иштар», только перевод чуть изменен. Все это наводит на мысль, что автор «Некрономикона» пользовался более древними источниками. Все заклинания приведены на шумерском языке, языке оригинала.

Фраза «...когда Медведица висит на своем хвосте...», вначале кажется абсурдной, но это явление можно наблюдать находясь ближе к экватору, примерно в Аравии, Сирии и Ираке. Следовательно, автор, писавший это жил там. Фраза «И время Ламас есть месяц Айру, сезон Наттиг есть Арахшамма, сезон Устур есть месяц Шабату» – указывает на вавилонское летоисчисление, названия месяцев приведены в соответствии с шумерским календарем. Упоминается далее по тексту «Ершалаимский жрец Абд-бен-Марту», то же имя мы находим в Библии, в Ветхом Завете. На основе вышеупомянутых доводов можно констатировать, что «Некрономикон» Саймона заслуживает наибольшего доверия, он вполне может являться подлинным трактатом по шумерской церемониальной магии, написанным магибом, жившим примерно в 6-8 веке н.е.



Что же представляет собой этот мифический «Некрономикон», вокруг которого вот уже более тысячи лет не утихают страсти, споры и темные авантюрные истории? Вопреки широко распространенному мнению, подлинный «Некрономикон» – это не только сборник заклинаний и колдовских рецептов, но и объемный историко-философский труд, повествующий о могущественной цивилизации, владевшей Землей за много тысяч лет до человека и пребывающей теперь вне пределов нашей реальности.

Наибольшее внимание в «Некрономиконе» уделяется религиозно-мистическим и космогоническим представлениям Древ-



них – иерархии божеств и демонических существ, некогда повелевавших нашей планетой и изгнанных впоследствии за пределы реальности. При этом несколько раз в тексте «Некрономикона» проскальзывает упоминание о том, что это изгнание лишь временное и близится тот час, когда «день человека пройдет, и Древние снова воцарятся в своих былых владениях».

Отдельные образы и темы «Некрономикона», а также прореческий, апокалиптический характер некоторых его глав позволяют провести отчетливые параллели между сочинением Безумного Араба, Откровением Святого Иоанна, апокрифической Книгой Еноха и книгами ветхозаветных пророков, предрекавших «пришествие орд гогов и магогов» перед концом времен. Сами же Древние очень похожи на «святых Сатаны», упоминание о которых можно встретить в исламских теологических трудах, или на прислужников Антихриста в христианской традиции. Правда, в отличие от христианских и исламских авторов, Абд ал-Хазред полагает, что битва между силами света и тьмы закончится окончательной победой последних и их воцарением во Вселенной.

Пантеон демонических богов, которым поклонялись Древние, возглавляют Йог-Сотот – персонификация безграничного хаоса и расширения, и его брат Азатот, символизирующий бесконечное сжатие и концентрацию. Среди прочих богов можно назвать Ньярлатотепа, посредника между Древними и миром людей, Шуб-Ниггурата, повелителя подземелий, имеющего облик огромного черного козла, духа огня и космоса Гастура и Ктулху, которому отводится особое место в иерархии богов хаоса. Ужасный дракон Ктулху, жрец Йог-Сотота и Азатота, поконится мертвым сном на дне Тихого океана, в подводном городе Ръльех. Он – владыка человеческих снов и потаенных желаний, а сама человеческая жизнь – это сон Ктулху. Взывать к нему было дозволено лишь один раз в году. «Некрономикон» содержит предостережение, что Ктулху, пробужденный раньше положенного часа от своего мертвого сна, поразит человечество безумием и кошмарными фантазиями, полностью лишив людей разума и способности логического мышления.



Изучение и интерпретация «Некрономикона» долгие годы считалась исключительной прерогативой магов, историков и филологов. Лишь последние достижения в сфере квантовой физики, а также психоанализа заставили специалистов в этих областях изменить свое пренебрежительное доселе отношение к мистической литературе и всерьез заняться сопоставительным анализом древних преданий и новейших достижений и открытый.

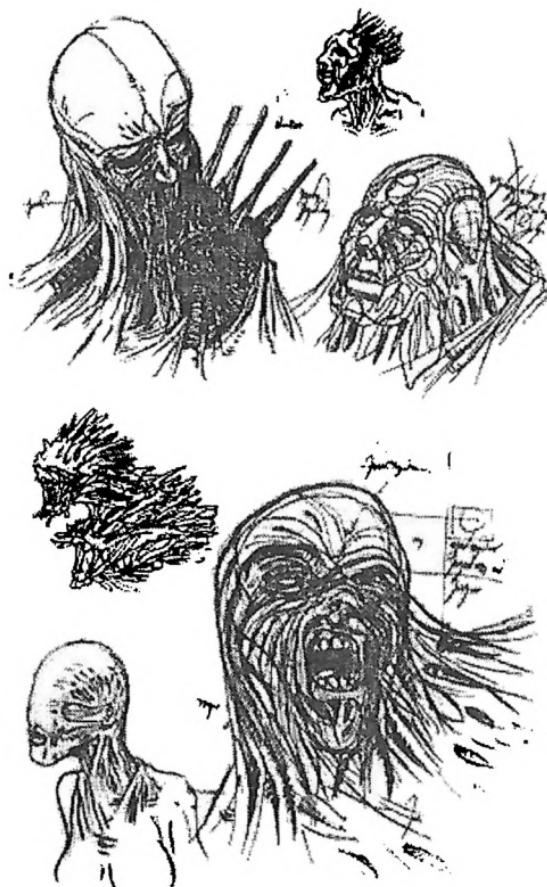
Наибольший интерес ученых вызывала пара верховных божеств пантеона Древних – Йог-Сотот и Азатот. Первый из них является воплощением бесконечного хаоса и расширения, иррациональной протяженности пространства и времени. Он – единая и нераздельная связь между прошлым, настоящим и будущим. Второй – это, наоборот, персонификация абсолютного сжатия, концентрации времени, пространства и материи в одной точке. Поразительно, но эти образы «Некрономикона» оказались созвучны новейшим открытиям в области квантовой физики и теории поля, попыткам ученым смоделировать процессы, управляющие состоянием вещества, а также изменениям пространства и времени. В свете современных концепций физики становится понятна еще одна функция Азатота, которая зашифрована в тексте «Некрономикона» в виде аллегорий и символов. Азатот, являясь центром мироздания, излучает в пространство волны вероятностей, создающих бесконечное количество вариантов будущего как для целых миров и галактик, так и для отдельного индивида. Он является, таким образом, своеобразным символом теории вероятности и возможности манипулирования будущим.

Трудно не испытать шок от результатов этих исследований: получается, что древние арабские маги неплохо разбирались в том, что только начинают постигать современные ученыe. Причем не только разбирались, а умели применять эти знания на практике. Теперь становится понятно, почему в течение стольких веков «Некрономиконом» стремились обладать политики с диктаторскими замашками: содержащиеся в этой книге колдовские практики и рекомендации наделяли ее обладателя оружием более мощным, чем все имеющееся в современном мире атом-



нос оружие. Возвзвав к Йог-Сототу и Азатоту, маг получал контроль над состоянием вещества и материи, причем на атомно-молекулярном уровне. Помимо этого, он мог управлять течением времени и по своему желанию изменять прошлое и будущее.

Теоретическая возможность подобных изменений, равно как и возможность путешествий во времени, доказана современной физикой, хотя уровень технического развития не позволяет пока реализовать эти теории на практике. «Некрономикон» же содержит конкретные рекомендации по контролю и управлению двумя силами, определяющими изменение всех процессов во Вселенной: бесконечным расширением и бесконечным сжатием, отталкиванием и притяжением.



Психоаналитики внесли в раскрытие тайн «Некрономикона» не меньший вклад, чем физики. Согласно теориям З.Фрейда и К.-Г.Юнга, психическая деятельность человека проявляется в двух формах – в форме рационального, рассудочного мышления, характерного для бодрствующего человека, и в бессознательной, иррациональной форме, наиболее отчетливо проявляющейся в снах, эмоциональных переживаниях, а также при душевных заболеваниях. Но, как установили психологи, бессознательное, иррациональное мышление также подчиняется своим законам и правилам, не вписывающимся в каноны традиционной логики и аналитического восприятия. Разумеется, исследователей бессознательного не мог не заинтересовать образ Ктулху из «Некрономикона», управляющего человеческими снами и грезами. Как полагают психоаналитики, Ктулху символизирует собой всю сферу подсознательного, иррационального, сумеречного мышления, а его чудовищная свита, состоящая из полулюдей-полуамфибий, – отдельные образы и проявления бессознательного. Сродни тем, что являются иногда в кошмарных сновидениях и во время галлюцинаций. По мнению психологов, постижение законов и внутренней логики иррационального мышления может оказать благоприятное влияние на сознание человека, его эмоции и мироощущение, помочь преодолеть скрытые комплексы, фобии и нерешенные психологические проблемы. Вот почему столь большое значение со времен Фрейда придается толкованию сновидений и случайных, непривычных ассоциативных связей, порой возникающих и в состоянии бодрствования.

Но есть и другая сторона медали. Область бессознательного традиционно считалась вместилищем темных, демонических желаний и страстей, своеобразным маленьким адом, который сопровождает человека на протяжении всей его жизни. У большинства людей эта область психики надежно изолирована от рассудочного, логического мышления и дает себя знать лишь в минуты сильнейшего стресса или после употребления алкоголя и наркотиков. Кстати, некоторые исследователи полагают, что пресловутый договор с дьяволом есть всего лишь устранимое



защитных барьеров и преград, оберегающих психику человека от контакта с образами и идеями подсознания.

Другая немаловажная особенность иррационального мышления, ставшая в последнее время объектом самых тщательных исследований, – возможность контроля поведения, эмоций и мышления человека, а также навязывания ему извне любых идей и взглядов посредством обращения к его подсознанию. Ктулху предоставляет магу еще одно оружие: абсолютную власть над человеческим сознанием и возможность тотального контроля в этой сфере.

МАГИЯ НЕКРОНОМИКОНА

Несмотря на то, что многие считают «Некрономикон» выдумкой Лавкрафта эта книга обладает огромной магической силой. Она создает свою квазиреальность, выходя за пределы окружающей действительности. Но беда в том, что книгой обычно пользуются не лучшие представители человечества. Сила «Некрономикона» ориентирована на то, чтобы книга попадала в руки только эгоцентричных и властолюбивых людей. Из всех темных тайнств вселенной они обычно выбирают худшие, и плоды их трудов ложатся на человечество тяжелым грузом.

Лавкрафт был не самым худшим представителем человечества, необычайно эрудированным библиофилем, еще в молодости полюбившим арабскую мифологию. Кроме того, он дружил с человеком, который считался одним из лучших специалистов по арабской мифологии на Западе. У него было много друзей, разделявших его увлечение. Лавкрафт, учитывая его интерес к арабской мифологии и доступ через его друзей к интересным, документам, вероятно, имел книгу очень похожую на «Кетаб Аль Азиф», если не по названию, то по содержанию.

Присутствие арабской мифологии и магии в произведениях Лавкрафта помогает объяснить, почему его рассказы обладают такой убедительностью. Может быть, это отчасти и есть ключ к магической силе «Некрономикона» и связанных с ним мифов. В этом отношении не имеет значения, был ли арабский материал включен ассоциативно или преднамеренно. Сам факт, что древний и мощный мистический материал присутствует у Лавкрафта, помогает объяснить его причастность к культу Древних Богов.

В арабской мифологии джинны были мощными существами. Джинны, согласно легенде, спустились с небес в добиблейские времена. Они существовали до появления человечества и таким образом называются «предадамиты». Магибы поклоняются этим существам, потому что они невероятно сильны. Согласно легенде, джинны могут «возродить молодость человечества». Джин-



ны очевидно хотят оказывать большое влияние на Землю и обычно невидимы для нормальных людей. Многие из магических ритуалов, используемых в арабских странах касаются джиннов и судя по описанию очевидна их идентичность с Древними Лавкрафта.

Согласно традиционным представлениям, джинны вдохновляют творческих людей, поэтому Магомет столь несуществовал в своих отречениях – он был поэт и хотел, чтобы его откровения исходили от Аллаха, а не от джиннов. Поэтому слово «безумный» в прозвище «Безумный Поэт» вероятно указывает на то, что Аль-Хазред имел «контакт» с джиннами. Также важно, что «Кетаб Аль Азиф», как считают, мог быть написан в поэтическом стихе почти как все арабские мистические книги, включая «Коран».

Если вы внимательно изучите материалы по арабской магии, то придет к логическому заключению, что Лавкрафт очень часто использовал их в своих рассказах. Чуть ниже произведена попытка анализа связей мифов Ктулху Лавкрафта с фактической арабской мифологией и каббалистической магией, результаты представлены в таблице 1.

Таблица 1

Х.Ф. Лавкрафт	Алистер Кроули	Шумеры
Ктулху	Великий Зверь «666»	Кта-лу, Куту-лу
Древние	Сатана; Тейтан	Тиамат
Азатот	Айвасс	Азаг-тот
Данвический Ужас	Хоронзон	Пазузу
Шаб-Ниггурат	Пан	Шаб-Ишниггараб
Внепространственность	Бездна	Абсу; Нар Маттару
Йа!	Йо! Йао!	Йа (Эа; владыка вод)
Пятиконечная звезда	Пентаграмма (знак Плуга; изначальная пентаграмма и знак арийской расы, великий Змей)	Ар, или Уб
Таинственный Червь (<i>Vermis Mysteriis</i>)	Змея (враг, а также морс как Хаос); готическое Орим, или Червь;	Эрим

Это, само собой, не полный перечень, а, скорее, образец соответствий. Размышление над различными персонажами и явлениями, встречающимися в мифах, позволит исследователю сделать свои личные выводы. Изучение этимологии имен и названий в текстах Лавкрафта и Кроули поможет оккультисту открыть древние Имена и Числа тех сущностей, с которыми он знаком.

Следующая далее таблица показывает соответствия каббалистических Путей Мудрости Древа Жизни с шумерской и асиро-авилонской мифологией.

Таблица 2

Пути Мудрости на Древе Жизни	Соответствия из шумеро- аккадской мифологии и ми- фов Ктулху
0. Айн Соф	
1. Сефира Кетер, планета Нептун	Тиамат, Энки, Эйа, Ктулху
2. Сефира Хокма, планета Уран	Ан, Анну, Лумашы (Игиги), Йог-Сотот
3. Сефира Бина, планета Сатурн	Нингирсу, Нинурта, Адар, Аза- тот
...Скрытая Сефира Даат, планетоид Хирон	Найрлахотеп
4. Сефира Хесед, планета Юпитер	Мардук, Энлиль, Бел, Тешуб, Хумпан, Шуб-Ниггурах
5. Сефира Гебура, планета Марс	Нергал
6. Сефира Тиферет, планета Солнце	Уту, Шамаш
7. Сефира Нецах, планета Венера	Инанна, Иштар
8. Сефира Ход, планета Меркурий	Набу, Нисаба
9. Сефира Йесод, планета Луна	Нанна, Син, Ктулху
10. Сефира Малкут, плане- та Земля	Киа, Уббо-Сатхала
11. Путь Алеф, стихия воз- духа	Энлиль, Анна
12. Путь Бет, архетип Луны	Арма, Кужух
13. Путь Гимл, архетип Ве- неры	Длибат, Сарди, Нинсиана, Хур- ри-Серри
14. Путь Далет, архетип Юпитера	Умунпадду, Лугальшулпаза

15. Путь Хе, знак Овна	Думузи, Таммуз, Лухунга, Агрю, Хубур
16. Путь Вау, знак Тельца	Гуанна (Бык небес), Шавушка, Нанайя
17. Путь Зайн, знак Близнецов	Лугальгирра и Месламтаза, Маштаббагалгал (Великие близнецы), Гильгамеш
18. Путь Хет, знак Рака	Аллул (Краб), Сумукан, Эруа, Max, Мами
19. Путь Тет, знак Льва	Ургула (Лев), Истанус, Эстан, Ашшур
20. Путь Йод, знак Девы	Абсин (борозда), Нингирсу, Нинсун, Гештинанна, Нисаба, Даму, Терепинус, Маммету, Ишникараб, Ануннаки
21. Путь Каф, архетип Марса	Мастабарру, Аштаби, Нубадиг, Эстана
22. Путь Ламед, архетип Весов	Зибанитум (Весы), Ишум, Иштаран
23. Путь Мем, стихия воды	Бадур, Апсу, Абзу, Аруна, Лахаша
24. Путь Нуn, знак Скорпиона	Гиртаб, Акрабу (Скорпион), Эрекшигаль, Кур, Лельвани, Алании, Ишхара, Лахар, Эrra, Лилит, Иллюянка
25. Путь Самех, знак Стрельца	Па-Билсаг (Стрелец), Марту, Тару, Пирва
26. Путь Айн, знак Козерога	Сухур Машку (Козерог), Иншущинах, Йод-Сотхотх
27. Путь Пе, архетип Меркурия	Гудуд, Исимуд, Шимут, Ниншубура
28. Путь Цаде, знак Водолея	Гула (Водолей), Адад, Ишкур
29. Путь Коф, знак Рыб	Кунмеш (Хвост), Симмах (Ласточка), Анунитум, Дагон и Гидра

30. Путь Реш, архетип Сатурна	Хендурсагга, Ишум, Каиману, Тсатхоггу, Кумарби, Нинмах, Нинхурсаг, Намтар, Энмешар-ра,
31. Путь Шин, стихия огня	Гирра, Гибил, Аг, Ярри, Иршаппа, Кхудха
32. Путь Тау, архетип Солнца	Шимиге

В Междуречье было множество богов, которые по представлениям населяющих его народов олицетворяли великие силы природы и царили над миром. Прежде всего, к шумерскому пантеону относятся главные боги, соответствующие движущимся по небосводу планетам:

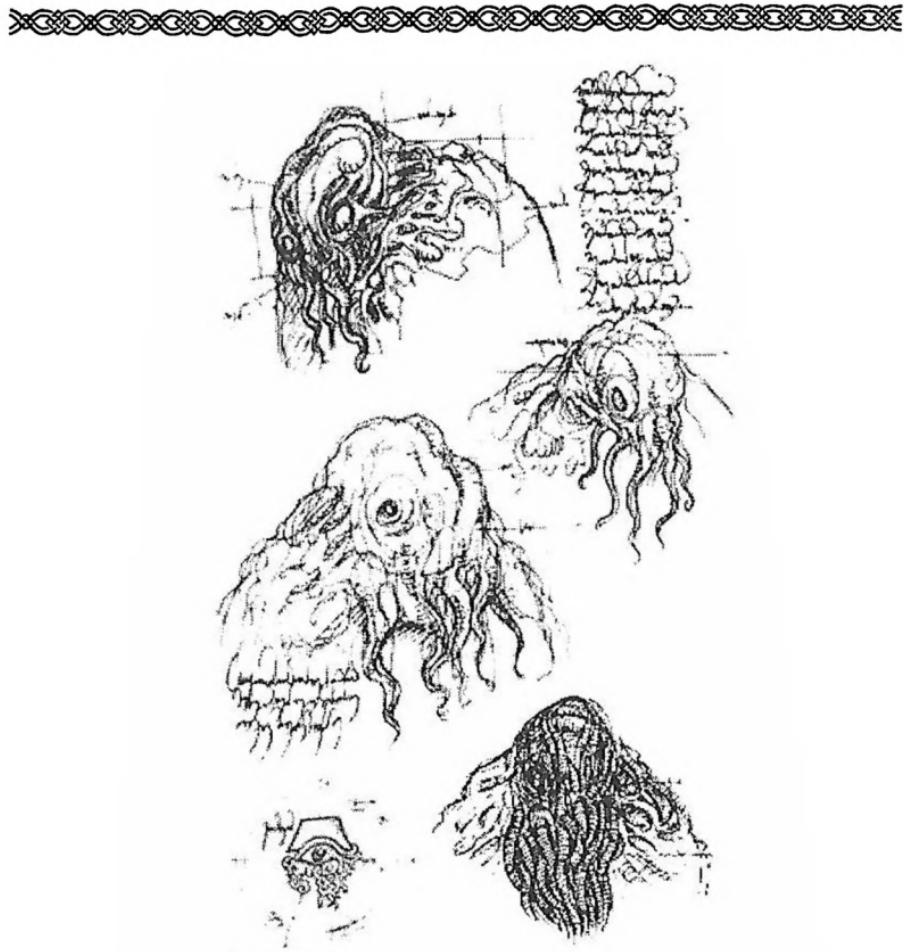
1. Ан (Ану – акк.) – бог неба (Уран), отец Энлиля, бог Урука.
2. Энлиль (Бел – акк., Мардук – вав.) – бог земли и воздуха (Юпитер), изобретатель мотыги и плуга, покровитель города Ниппур, сын Ану, «царь богов и людей».
3. Энки (Эйа – акк.) – бог подземных пресных вод и мирового океана (Нептун), бог мудрости и хранитель человеческих судеб, главный бог города Эреду.
4. Нанна (Син – акк.) – бог Луны, сын Энлиля, почитался в Уре.
5. Уту (Шамаш – акк.) – бог Солнца и сын Нанны.
6. Инанна (Иштар – акк.) – богиня любви и плодородия (Венера), дочь Нанны, богиня Урука.
7. Нингирсу (Нинурта – акк.) – бог войны (Сатурн), почитался в Лагаше.
8. Эрешкигаль – богиня подземного мира мёртвых (Плутон).
9. Нергал – бог болезней, войны и смерти (Марс).
10. Набу – бог речи, знаний и торговли (Меркурий).

Каждый город Междуречья выделял из множества богов своего главного владыку. У шумеров и аккадцев это был Эн-



лиль, у вавилонян – Мардук, у ассирийцев – Ашшур. В Вавилоне культ Мардука слился с культом Энлиля (Бела) и Бел-Мардук стал главой вавилонского пантеона, состоявшего из семёрки богов. По представлениям древних боги и богини правили миром, но иногда и над богами была грозная и неумолимая сила судьбы и рока, которая воплощалась в облике фантастических существ: Шеду – крылатых быков с человеческими головами; Ламашту – львиноголовой женщины-демона; Мушхуша или Сируша – «огненно-красного» дракона бога Мардука; Анзуда – орла с львиной головой. Божественная птица Анзуд выступала посредником между богами и людьми. Она символизировала голос судьбы, который воплощал извечную борьбу жизни и смерти. В приложении 1 перечислены все основные Боги Междуречья и их функции.

Помимо шумерского пантеона с «Некрономиконом» связан культ Древних Богов, популяризатором которого явился Говард Лавкрафт. Некоторые ветви культа чтут божество по имени Ктулху. Ктулху – драконоподобный бог, круглый лик которого изображался с десятком протуберанцев или щупалец. Ктулху мертв, он спит в пропасти на дне Тихого Океана, но если маг вызовет его в неправильное время, Ктулху поднимется из бездны и поразит человечество невиданной болезнью – приступами безумия, от которых не спасется ни стар и ни млад. Легенда говорит, что сны людей – это мысли Ктулху, а наша жизнь – есть его сон. Когда божество проснется, мы исчезнем. Так что лучше не будите Ктулху.



Имя Ктулху имеет важные параллели с арабской практикой магии. Ктулху очень близко к арабскому слову Хадхулу (также произносимому как Аль Кхадхулу). Кхадхулу произносится как «к'атулу» с заменой «х» на «к». «Д» произносится ближе к «т» и «у» произносится более протяжно. Хадхулу (Аль Кхадхулу) переведено как «Покидающий» или «Оставляющий». Многие письмена суфистов и мугаррибунов используют этот термин, он относится к силе, которая питает «таджрид» – «отделение вовне» и «тафрид» – «внутреннее уединение». Таджрид и тафрид – это формы медитаций, используемых в арабских системах магии и помогающих магрибу погрузиться в трансовое состояние. В текстах мугаррибунов Хадхулу это – сила, которая осуществляет тафрид и таджрид. В 29 стихе главы 25 Корана до-



словно написано: «Люди, Шайтан есть Хадхулу». Этот стих, имеет две ортодоксальные интерпретации. Первое – что Шайтан оставит человека. Второе – Шайтан заставляет людей оставлять «прямой путь Ислама» и «добрые» пути праотцов. Правоверный мусульманин рассмотрел бы уход от ислама как грех и безбожие. Однако, мукаррибуны и суфи, считают, что отказ от культуры жизненно важен для духовного роста. Если проследить цепочку аналогий: «Старая Змесь» (дракон) Шайтан, «Повелитель Пучины» Левиафан, Лотан, Титан на основании ближневосточной мифологии – все это более поздние формы аккадской Тиамат. Идентификация Шайтана с Хадхулу в Коране, таким образом, очень близка к Лавкрафтовскому описанию. Многочисленные параллели между Ктулху и Хадхулу мукаррибунов дают основание предположить, что Лавкрафт создавая свое боевество Ктулху, опирался на арабский миф.

Аль-Хазред, как сказано у Лавкрафта путешествует в Египет в поисках оккультных тайн. Это утверждение имеет хронологическое соответствие. Между четвертым и десятым столетиями учёные на Ближнем Востоке, изучавшими магию, рассматривали египетские манускрипты как важный источник информации. В это время в магические письмена вошло много искаженных египетских слов и фраз. Гностические, коптские и греко-египетские формулы были включены во многие арабские магические системы. Варварские имена часто только чуть-чуть походят на египетские прототипы. Например, Азар Оох Нефер стал Озоронофрис. Хотя имя было ужасно искажено, оригинал все съе расшифровывается. Часто египетские слова и их искаженные копии могут иметь даже меньшее фонетическое подобие, чем в этом примере. Логично предположить, что вымышленные имена, используемые в произведениях Лавкрафта являются искаженными египетскими словами.

Особенно Йог-Сотот, Азатот и Ньярлатотс, как считают, имеют египетское происхождение (обратите внимание на очевидно египетские окончания «тот» и «тотеп»). Азатот, происходит от Аза-Тот. «Аза» переводится как имеющий происхождение из древнего Египта, а «Тот» (Тенут) – известное имя египетского бога Тота. Йог-Сотот получен из Йак-Сет-Тот. Это, как



предполагается, переводится следующим образом: «Йак» подразумевает «один» или «единение» (Йак и Йог – фонетические эквиваленты. Чтобы в этом убедиться самому, достаточно самостоятельно пробовать произнести несколько раз поочередно Йак и Йог. Они звучат очень похоже). Сет – конечно бог Сет, и Тот – вновь бог Тот. Таким образом Йак-Сет-Тот переводится как «Сет и Тот – едины».



Йог-Сотот – связан с временем и пространством. Его брат-близнец Азатот является опорой всего мироздания и владыкой миров. Очевидно, что они равны по силе. Азатот есть «Властиль Всего» в то время как Йог-Сотот – «Весь-в-Одном, Один-во-Всем». Азатот – «распространитель инфернального хаоса» в «центре мироздания». Существует Трон Азатота, который испускает ненаправленные волны, «чье случайное совпадение дает каждой частице космоса вечный закон». Примечательно, что



концепция Азатота очень близко связана с самыми последними моделями квантовой физики. Азатот испускает случайные волны, управляющие вселенной, и представляет собой принцип противоположный Йог-Сототу, который охватывает бесконечное пространство. Принимая во внимание, что Йог-Сотот бесконечно большой, а Азатот, бесконечно малый «квантовый» хаос в центре бесконечности, они представляют собой «бесконечное расширение и бесконечное сжатие».



Связь Древних Богов с нашим миром осуществляется через их вестника – Ньярлатотепа. Также посредством него маг может взаимодействовать с Азатотом. Ньярлатотеп имеет тысячу форм. Он называется Ползущим Хаосом.



В имени Ньярлатотеп «Ни» означает «не», «Хар» означает «в» или «через», «Лат» – «ворота» или «место божьей кары» и «Хотеп» означает «мир» или «отдых». Таким образом Ньярлатотеп переводится как «нет мира для прошедшего сквозь ворота» или «не имеется никакого мира (отдыха) в месте божьей кары». Магические свойства Ньярлатотепа очень близки к тому же Тоту (Техуту).

Следующий за ним Шуб-Ниггурат, Черный Лесной Козел – вид «извращенного божества изобилия». Имеется очевидная связь между Шуб-Ниггуратом и многими древними козлоподобными богами. Черный Козел Лесов прослеживается от древнего Египта до шумеров. В то время и Египет и шумеры имели культ Козла, но использована была, вероятно, египетская версия, так как она более влиятельна. Так называемый Козел Менедеса, был «черным» воплощением Азара. На поклонении ему основан культ плодородия. Аспекты этих культов Козла прослеживаются в арабских магических ритуалах.

Вместе с тем имеются многочисленные младшие расы существ типа шогготов. Шогготы – бесформенные углеподобные пузыри протоплазмы. Они были созданы Древними Богами в качестве слуг. Шогготы могут принимать любую форму, необходимую для выполнения поставленной задачи. Они не послушны и со временем, становясь более сообразительными, в конечном счете, начинают действовать в соответствии с собственными желаниями.

Существует также расса глубоководных существ во главе с Дагоном. Это земноводные, по виду напоминающие смесь рыбы, лягушки и человека. Дагон представляет собой божество, походящее на гигантского спрута.

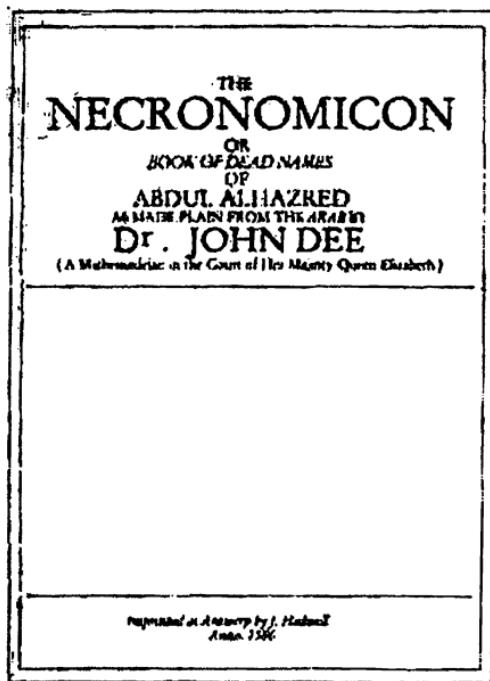
Пожалуй, самыми отвратительными существами, описанными в «Некрономиконе», являются гули или упыри. Они во многом похожи на людей, но их породу обычно выдают клыки и чудовищные черты лица. Гули могут входить в половые сношения с людьми. Кроме того, при определенных обстоятельствах человек без труда превращается в упыря. Однако обратная трансформация уже невозможна.



НЕКРОНОМИКОН ДЖОНА ДИ

ПРЕДИСЛОВИЕ

Я осуществил перевод одной из версий «Некрономикона», изданной Джоном Ди в 1586 году. Частично текст пересекается с вариантами Саймона и Уилсона, что дает основание предполагать наличие взаимосвязи между ними.



КНИГА I ИСПОВЕДЬ БЕЗУМНОГО АРАБА

Перед вами – свидетельства всего, что мне довелось узреть, и всего, чему я научился за те годы, в которые я владел Тремя Печатями Масшу. Я видел тысяча и одну луну, и этого довольно для жизни одного человека, хотя утверждают, что Пророки жили гораздо дольше. Я слаб и болен, я изможден и утомлен, и вздохи моей груди подобны тусклой лампаде. Я стар.





Волки повторяют мое имя в своих полуночных речах, и этот тихий, сле слышный Голос призывает меня издалека. А другой голос, куда более близкий и нечестивый, с нетерпением кричит мне в самое ухо. Тяжесть моей души определит, где ей суждено упокоиться навеки. Но пока еще есть время, я должен успеть записать все, что мне известно об ужасах, которые блуждают Вне, которые залегли в ожидании у порога каждого человека, ибо сие есть древняя тайна, с давних пор передававшаяся из уст в уста, но теперь забытая всеми, за исключением лишь немногих – тех, кто поклоняется Древним (да будут вычеркнуты из памяти их имени!).

Если же я не завершу этот труд, возьми то, что я успею записать и открои людям все остальное, ибо времени осталось совсем немного, а человечество все еще не ведает о Зле, поджидающем его со всех сторон, у каждого открытых Ворот, за каждой сломанной преградой, от каждого беспечного прислужника у алтарей безумия.

Ибо сие есть Книга Мертвых, Книга Черной Земли, и я писал ее под угрозой гибели, точно так же, как и обрел ее; и повествует она о замыслах Игигов, жестоких небесных духов из-за пределов Пустынных Земель.

Пусть же каждый, кто прочтет эту книгу, ведает отныне, что за обиталищем людей следят и наблюдают боги и демоны из Древней Расы, из времени до начала времен, и что они жаждут отмщения за ту давно позабытую битву, что разыгралась в Космосе и расколола Мир в давние дни до сотворения Человека, когда во Вселенной странствовали Старшие Боги – раса Мардука и Энки, нашего владыки, Повелителя Чародеев.

Знайте же, что я обошел все Сфера Богов и Круги Ада, спускался в отвратительные жилища Смерти и Вечной Жажды, куда можно попасть через Врата Ганзира, возведенные в Уре в те далекие времена, когда еще не появился Вавилон.

Знайте и то, что я беседовал со всевозможными духами и демонами, чьи имена более не вспоминают среди людей или во все никогда не знали. И некоторые печати их записаны здесь; но другие я должен унести с собой, когда покину вас. Да смилости-вится Ан над моей душой!



Я видел Неведомые Земли, которые никогда не были нанесены на карту. Я жил в пустынях и безлюдных краях, я говорил с демонами и с душами убитых, с душами женщин, которые умерли при родах, жертвами демоницы Ламмашты.

Я странствовал по дну морей в поисках Дворца Нашего Господина, и нашел памятники исчезнувших рас, и расшифровал некоторые письмена, начертанные на них; другие же навек останутся тайной для живущих людей. А погибли эти расы из-за знания, что содержится в этой книге.

Я странствовал среди звезд и дрожал пред лицом богов. В конце концов, я нашел формулу, которая позволила мне пройти через Врата Арзир и проникнуть в запретную область отвратительных Игигов.

Я заставлял подняться демонов и мертвых.

Я вызывал души моих предков, заставляя их зримо возникнуть на вершинах храмов, которые достигают звезд и касаются глубочайших недр Гадеса. Я сражался в поединке с Черным Чародеем Азаг-Тотом, но тщетно, и я бежал на Землю, призвав на помощь Инанну и ее брата Мардука, повелителя обоюдоострого топора.

Я поднял войска против Восточных земель, призвав полчища злых духов и заставив их повиноваться мне, и так я встретил Нгаа, божество варваров, которое изрыгает пламя и рычит, словно тысяча громов.

Я познал страх.

Я нашел Врата, всдующие Наружу, через которые вечно наблюдают Древние, стремящиеся войти в наш мир. Я вдыхал ядовитые испарения одной из Древних, Царицы Внешнего Мира, имя которой записано в книге «Маган» – на скрижалях некоей древней расы, жрецы которой в поисках власти распахнули ужасные Врата в неурочный час и были пожраны чудовищами.

Я обрел это знание при совершенно особых обстоятельствах, когда был еще неграмотным сыном пастуха в стране, которую греки называют Месопотамией.

Когда я был юношой и в одиночестве путешествовал по горам, направляясь к Востоку, который живущие в тех краях люди называют «Масшу», я случайно нашел серую скалу, на которой



были вырезаны три странных знака. Скала эта была высотой в рост человека и обхватом в тулowiще быка. Она крепко вросла в землю, и я не смог сдвинуть ее с места. Сочтя эти знаки надписью какого-то старинного царя, которую он оставил на камне после победы над врагом, я развел костер у подножия скалы, чтобы защититься от блуждавших поблизости волков, и лег спать, ибо уже наступила ночь, а я был далеко от своей родной деревни, Бет Дуррабиа. Приблизительно за три часа до рассвета, 19-го числа месяца Шабату, я проснулся от воя собаки или волка, необычного, громкого и звучавшего очень близко. Костер догорел, лишь едва тлеющие красноватые угольки отбрасывали пляшущие тени на скалу с тремя загадочными знаками. Я поспешился приняться разводить новый костер, но тут серый камень стал медленно подниматься в воздух, словно взлетающий голубь. От ужаса, пронзившего мой позвоночник и стиснувшего холодными пальцами череп, я был не в силах ни пошевелиться, ни проговорить слова. Я был бы меньше потрясен, когда бы предо мной представал сам Азуг-бел-я!

Затем я услышал откуда-то издали тихий голос, и мною овладел уже более земной страх перед разбойниками. Я упал на землю и притаился в высокой траве, весь дрожа. К первому голосу присоединился другой, и вскоре к тому месту, где я спрятался, подошли несколько человек в черных одеждах воров. Они окружили парящую скалу, не выказав перед ней ни малейшего страха.

Теперь я мог ясно различить, что три странных знака на камне свелились красным пламенем, словно внутри скалы горел огонь. Незнакомцы неразборчиво бормотали хором какую-то молитву или заклинание, из которой я сумел расслышать лишь несколько слов, да и те были на незнакомом языке; да смилиствится Ану над моей душой! теперь эти ритуалы мне знакомы.

Люди, чьих лиц я не мог ни различить, ни узнать, начали бешено размахивать ножами, мерцающими в сумерках горной ночи пронзительным, холодным блеском.

Затем из-под парящей в воздухе скалы, прямо из-под земли, где она прежде стояла, показался поднимающийся змеиный

хвост. Я еще никогда не видел такой огромной змеи! Самая тонкая часть се тела была толщиной в два обхвата, и когда она появилась из-под земли, за ней последовала другая, хотя первой еще не было видно конца, ибо она, казалось, доходила до самого Ада. Затем появились другие, и вот уже земля задрожала от множества извивающихся щупалец. Пение жрецов (ибо теперь я уже понял, что они были служителями некоей тайной Силы) стало гораздо громче.

ЙА! ЙА! ЗИ АЗАГ!

ЙА! ЙА! ЗМ АЗКАК!

ЙА! ЙА! КУТУЛУ ЗИ КУР!

ЙА!

Земля в том месте, где я прятался, стала влажной от какого-то вещества, ибо она находилась несколько ниже того места, где развернулась сцена, невольным свидетелем которой я стал. Я дотронулся до влаги и понял, что это – кровь. В ужасе я завопил и обнаружил перед жрецами свое присутствие. Они повернулись ко мне, и я с отвращением увидел, что груди их рассечены кинжалами, при помощи которых они поднимали камень, ради какой-то таинственной цели, которую я тогда не мог уразуметь; впрочем, теперь я знаю, что кровь – излюбленная пища этих духов и что поля сражений после битвы мерцают неестественным светом именно потому, что эти духи бродят по ним в поисках пропитания.

Да сохранит нас Ану!

Из-за моего вопля нарушился весь их ритуал. Я помчался через горы по дороге, которой пришел в то ужасное место, а жрецы погнались за мной, хотя некоторые, как мне показалось, остались у камня, чтобы завершить Обряд. Я бежал, как безумный, вниз по горному склону, задыхаясь в холодном воздухе ночи, сердце мое бешено колотилось в груди, голова горела. За спиной я слышал грохот и шум падающих камней, согретых землю под моими ногами. Охваченный ужасом, я споткнулся и упал.

Поднявшись на ноги, я повернулся, чтобы встретить лицом того, кто на меня нападет, хотя я помнил, что был безоружным.



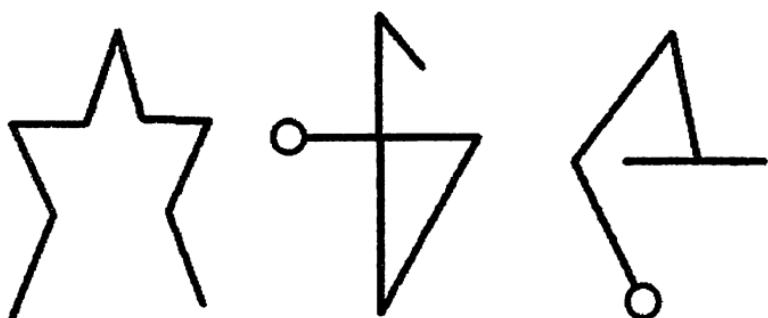
Но, к своему изумлению, я не увидел ни жреца древнего чудовища, ни адепта запретного Искусства: на траве лежали пустые черные одеяния без всяких признаков жизни.

Я осторожно приблизился к нему и, подобрав длинный прут, поднял черную одежду со смятой травы. Все, что осталось от жреца, — лужица слизи, похожей на зеленое масло. От нее исходил отвратительный запах трупа, целый день пролежавшего на солнце. При виде такой мерзости я чуть было не лишился чувств, но я твердо вознамерился разыскать остальных и узнать, постигла ли их такая же участь.

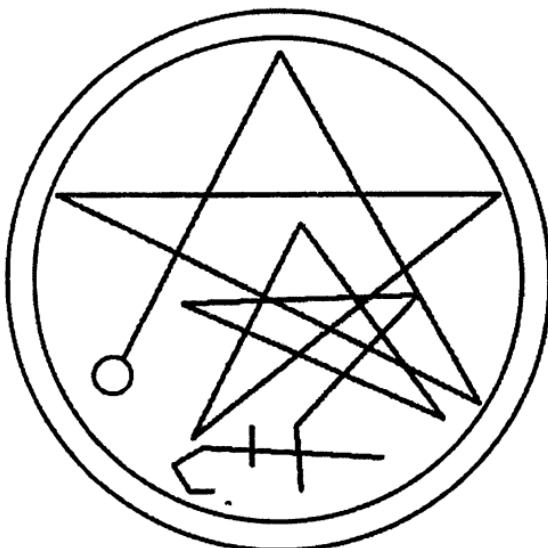
Поднимаясь вверх по склону, с которого я бежал в таком страхе всего лишь несколько минут назад, я наткнулся на другого черного жреца. Он был в таком же состоянии, как первый. Я пошел дальше, находя все новые и новые черные одежды и больше не осмеливаясь переворачивать их. Наконец, я добрался до серого камня, который недавно напугал меня до полусмерти, поднявшись в воздух по велению жрецов. Теперь он опять стоял на земле, но знаки продолжали мерцать сверхъестественным светом. Змеи, или то, что я тогда принял за змей, исчезли. Но среди остывших черных углей костра появилась сверкающая металлическая пластинка. Я поднял ее и увидел, что на ней тоже вырезаны знаки, но весьма замысловатые, в незнакомой мне манере. Они отличались от знаков на камне, и в тот момент мне показалось, что я мог бы прочесть эту надпись, но все же не могу, словно бы я когда-то знал язык, на котором она сделана, но давным-давно его позабыл. У меня разболелась голова, словно бы дьявол сдавил мне череп. Лунный луч коснулся металлического амулета (ибо теперь я знаю, что это был именно амулет) и в моей голове раздался голос, поведавший мне тайны зрелица, свидетелем которого я стал, в одном-единственном слове: Кутулу.

И в это мгновение, словно бы кто-то шепнул мне на ухо ответ на мои вопросы, я все понял.

На сиром камне были вырезаны знаки, которые указывают Врата во Внешний Мир:



Амулет, который я сжимал в своей руке, находится до сих пор при мне и висит у меня на шее, пока я пишу эти строки.



Первый из трех символов – это Знак нашей Рассы, пришедшего из-за Звезд, и зовется он «Арра» на языке Писца – посланца Старших, научившего меня этому наречию. На языке древнего города Вавилона он назывался «Ур». Это – залог Завета со Старшими Богами, и если они, вручившие его нам, увидят его, то не забудут нас. Они дали клятву! Дух Небес, помни!



Второй символ – это Старший Знак, Ключ, с помощью которого могут быть призваны Старшие Боги, если использовать его с правильными словами и в правильном порядке. У него тоже есть Имя – «Агга».

Третий знак – это Знак Наблюдателя. Называется он «Бандар». Наблюдатели – это раса, которую послали Старшие. Она стоит на страже, пока ты спишь, если совершил перед этим нужные ритуалы и принести должные жертвы; иначе, если призвать ее, то она обратится против тебя.

Чтобы эти печати действовали, их надо вырезать на камне, вкопанном в землю, или на алтаре, где совершаются жертвоприношения. Их также можно принести к Скале Призыва, или выгравировать на металле твоего Бога или Богини и повесить на шею, но скрывать от взора непосвященных. Из трех этих знаков Аппа и Агга могут использоваться по отдельности. Но третью печать, Бандар, ни в коем случае нельзя применять без остальных двух или хотя бы еще одной, ибо Наблюдателю необходимо напомнить о клятве, которую он принес Старшим Богам и нашему роду, иначе он обернется против тебя, и убьет тебя, и примется опустошать твой город, и не смирится, покуда слезы твоего народа и стенания твоих женщин не умилостивят Старших Богов.

КАКАМДУ!

Огненный амулет, который я нашел в золе костра и на который упал лунный свет, – это могущественная печать, предохраняющая от всех, кто может явиться из-за Врат Внешнего Мира, ибо увидев ее, они отступят от тебя, но лишь в том случае, если ее поверхность освящена лучами Луны, ибо в новолуние или когда луна скрыта за облаками, от духов Древней Земли нет защиты и они без труда могут разрушить преграду или с помощью своих слуг проникнуть на Землю. Тогда тебе не найти от них спасения, пока луна снова не засияет над Землей, ибо Луна – это старейший из Повелителей Сфер и небесный символ нашего договора. Нанна, Отец Богов, помни!

По этой причине, амулет следует изготавливать из чистого серебра при свете полной луны, дабы луна озаряла его рождение и он притянул к себе и впитал лунную сущность. При этом долж-

но совершить заклинания по всем правилам и ритуалы, предписанные в этой Книге. На амулет этот никогда не должны падать солнечные лучи, ибо Шамаш, которого называют также Уду, в зависти своей похитит силу печати.





Если же такос случится, то амулет следует омыть в камфарной воде и снова исполнить ритуал и прочесть заклинания. Но для верности лучше все-таки изготовить новый.

Эти тайны, что я доверяю тебе с опасностью для жизни, ни в коем случае нельзя открывать профанам и проклятым Служителям Древнего Змия. Сохрани их в своем сердце и храни молчание.

Да пребудет с тобой мир!

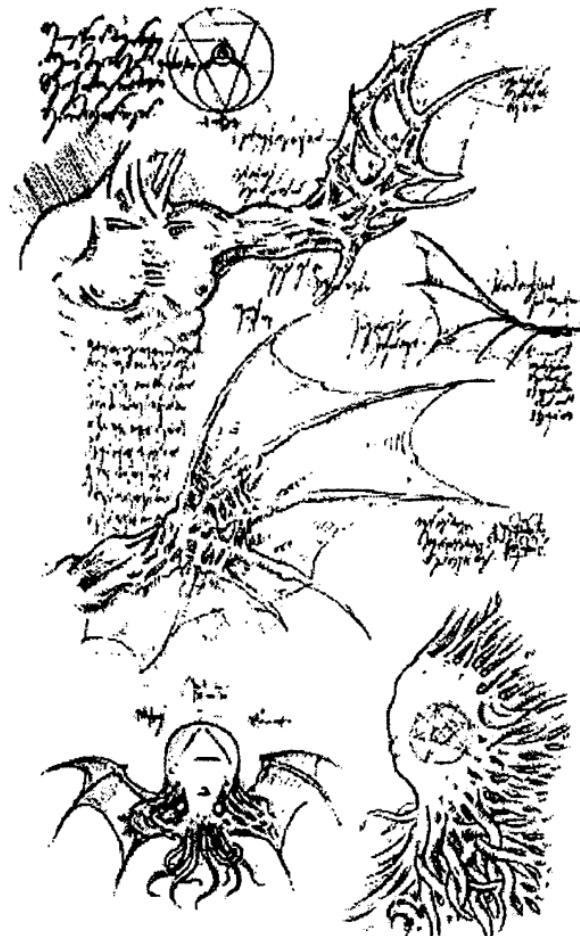
С тех пор, после той роковой ночи в горах Масшу, я скитался по свету в поисках ключа к вверенному мне тайному знанию. И странствия мои были долгими и мучительными, ибо за это время я не брал себе жены, не называл своим домом ни одно селение, жил в разных странах, находил приют в пещерах и пустынях и выучил несколько чужих наречий, чтобы торговаться с купцами и узнавать новости и обычай незнакомых земель. Но я заключил сделки с Силами, обитавшими в каждой из этих стран. И вскоре я стал понимать многое, о чем прежде не догадывался, разве что в сновидениях и грезах. Друзья юности отвернулись от меня, а я – от них. Проведя в скитаниях семь лет, я узнал, что все мои прежние приятели умерли, наложив на себя руки по неведомым никому причинам; стада же их впоследствии пали от какой-то странной болезни.

Я странствовал, как нищий, переходя из города в город и питаясь подаянием; нередко горожане вместо милостины бросали в меня камнями и грозили заключить в темницу. Благодаря счастливой случайности, мне удалось убедить некоего ученого человека, что мною движет искренняя жажда знания, и он позволил мне прочесть Древние Записи, где содержались тайны некромантии, колдовства, магии и алхимии. Я нашел там заклинания, которые насылают на людей болезнь, чуму, слепоту, безумие и даже смерть. Я изучил многочисленные разряды демонов и злых божеств.

Я узнал старинные легенды о Древних. Так я смог достойно вооружиться против чудовищного Маскима, который лежит в засаде за гранью мира, готовый схватить легкомысленного путника, и который пожирает жертвы, оставленные на ночь в пустынных местах; так я смог вооружиться и против дьяволицы

Ламмашты, которую зовут Мечом, Рассекающим Череп, вид которой вызывает страх и трепет и (как утверждают некоторые) ужаснейшего рода смерть.

Со временем я выучил имена и свойства всех демонов, дьяволов, злых духов и чудовищ, перечисленные здесь, в Книге Черной Земли. Я узнал о силах астральных Богов, узнал и то, как призывать их на помощь в час нужды. Узнал я и о наводящих ужас созданиях, которые обитают за областью астральных духов и охраняют вход в Храм Забытого, Храм Древних Времен Древнейшего из Древних, чье имя я не могу здесь назвать.





В одиноких церемониях, что я проводил в холмах, с огнем и мечом, с водой и кинжалом, при помощи странной дикорастущей травы, которая встречается в некоторых областях Масшу и из которой я по неведению сложил тот костер перед скалой в горах, травы, которая придает душе великие силы и помогает в невообразимо далеких путешествиях в небеса и в ад, – в этих ритуалах я получил следующие далес формулы для амулетов и талисманов, которые позволяют Жрецу навредимым пройти среди сфер, где он может скитаться в поисках Мудрости.

Но теперь, когда мое путешествие длится вот уже тысяча и одну луну, Маским крадется за мной по пятам, Рабишу вцепился в мои волосы, Ламмашта разинула смертоносные челюсти, Азаг-Тот злорадствует на своем троне, Кутгулу поднимает голову и смотрит сквозь покровы затонувшего Варлурни вверх, сквозь Бездну, и взгляд его останавливается на мне; посему я должен торопиться, иначе смерть настигнет меня раньше, чем я буду к ней готов. Ибо мне кажется, что (как если бы я ошибся в последовательности ритуалов, или неверно прочел заклинание, или невовремя принес жертву) теперь вся подземная свита Эрешкигаль ожидает меня в засаде, мечтая лишь о том мгновении, когда они смогут вцепиться мне в горло. И я молю богов о том, чтобы они меня спасли и не дали мне погибнуть, подобно иерусалимскому жрецу Абдулу Бен-Марту (да вспомнят о нем боги, да смилостивятся они над ним!). Судьба моя уже не записана в звездах, ибо я нарушил Завет Халдеев, дерзнув искать власти над Повелителями Сфер. Я ступил ногой на луну, и луна больше не имеет надо мною власти. Линии моей жизни стерлись, когда я скитался в Пустоте, что выше письмен, начертанных богами в небесах. И по сей день я слышу завывание волков, как той роковой ночью в горах: они повторяют мое имя и имена тех, Других. Я страшусь за свою плоть, но еще больше я страшусь за свой дух.

Помни об этом и всегда, в каждое свободное мгновение взытай к богам, чтобы они не забыли о тебе, ибо они забывчивы и обиталища их очень, очень далеско. Зажигай огни высоко в холмах и на вершинах храмов и пирамид, дабы они заметили тебя и вспомнили.



Помни об этом всегда, и переписывая формулы, которые я оставляю тебе, не изменяй в них ни единой черты, не единой точки, даже на толщину волоска, иначе они станут бесполезны, а то и хуже: разорванная черта откроет дорогу тварям из Внешнего Мира, ибо разорванная звезда это Врата Ганзира, Врата Гибели, Врата Теней и Пустых Оболочек. Повторяй заклинания так, как они записаны здесь. Готовясь к ритуалам, не допускай ошибок. Приноси жертвы в должном месте и в должное время.

Да будут боги милосердны к тебе!

Да избежишь ты челюстей Маскима, да преодолеешь ты силу Древних!

И Боги даруют тебе умереть до того, как Древние снова воцарятся на земле!

ҚАҚАМТУ! СЕЛАХ!



КНИГА II

О ПОВЕЛИТЕЛЯХ СФЕР И ИХ АТРИБУТАХ

Существует Семь богов Звезд. У них есть Семь Печатей, каждую из которых можно использовать в свой черед. У них есть Семь Цветов и Семь Материальных Сущностей; каждому из них соответствует одна из Ступеней на Лестнице Света. Знания халдеев были несовершенны, но они понимали смысл этой Лестницы и некоторых формул. Однако они не владели формулами для прохождения Ворот (за исключением одной, о которой говорить запрещено).

Прохождение Врат наделяет Жреца и силой, и мудростью, чтобы использовать эту силу. Он получает больше возможностей контролировать события своей жизни, и многие удовлетворялись, пройдя лишь начальные трое Врат, и на этом успокаивались, наслаждаясь благами, которые можно обрести в этих сферах преддверия. Но это – Зло, ибо начальные Врата не дают Жрецу оружия против нападения из Внешнего Мира (которое наверняка произойдет!), и когда люди станут взывать к Жрецу о защите, он ничего не сможет предпринять. Посему обрати свой взгляд к последней цели и продолжай свой путь до самых дальних звезд, даже если бы это и принесло тебе смерть; ибо такая смерть – это жертва богам и залог того, что они не забудут своего народа.

Повелители Сфер и их атрибуты таковы:

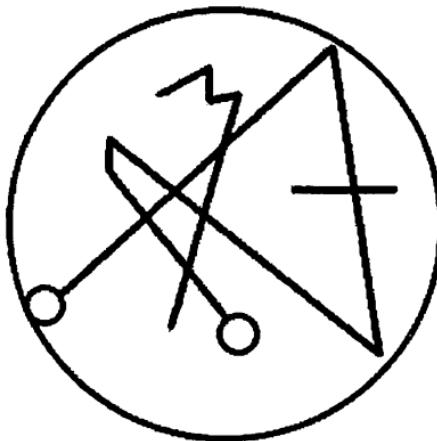
Бог Луны зовется **НАННА**. Он – отец всех Повелителей Сфер, старейший из Странников. Он длиннобород, никогда не расстается с жезлом из ляпис-лазури и обладает тайной приливов и движений крови. Цвет его Серебряный. Сущность его можно найти в серебре, в камфоре и во всех предметах, носящих знак Луны. Иногда его называют Син. Врата его первые, через которые ты пройдешь в следующих далее ритуалах. Ступень его на Лестнице Светов – серебряная.

Его печать надлежит вырезать на принадлежащем ему металле в 13-й день Луны, без всяких свидетелей, которые могли



бы наблюдать за твоей работой. Завершив это, следует завернуть печать в лоскут самого лучшего шелка и хранить до тех пор, пока не пожелаешь использовать ее; извлекать же ее можно лишь в те часы, когда Солнце удаляется на покой. Ни один луч солнечного света не должен коснуться этой печати, ибо иначе сила ее иссякнет и придется делать новый амулет.

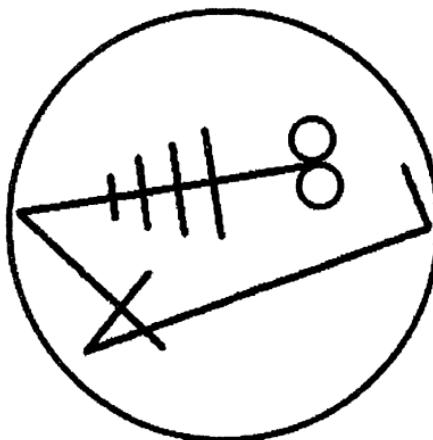
Число НАННА – Тридцать (30).



Бог Меркурия – НАБУ. Это очень древний дух. Он длинно-бород и является стражем богов, а также хранителем знаний Науки. Он носит на голове корону с сотней рогов и одет в длинную рубаху жреца. Цвет его голубой. Сущность его содержится в металле, известном под названием Ртуть; ее можно обнаружить также в песке и в предметах, носящих знак Меркурия. Врата его – вторые, через которые ты пройдешь в ритуалах. Ступень его на Лестнице Светов – голубая.

Печать его надлежит начертать на самом лучшем пергаменте или на широком листе пальмового дерева, так, чтобы ни один человек не видел тебя за этим занятием. Завершив работу, печать следует обернуть тончайшим шелком и хранить до тех пор, пока она тебе не понадобится; извлекать же ее можно лишь тогда, когда Меркурий светит в небесах. Это время также лучше всего подходит для изготовления амулета.

Число НАБУ – двенадцать (12).



Богиня Венеры – высочайшая царица ИНАННА, которую вавилоняне называли Иштар. Это – небесная богиня страсти, любовной и военной. Она имеет облик прекрасной женщины, которую сопровождают львы. Утонченная природа роднит ее с лунным богом Нанна. Когда они в согласии, то есть когда две принадлежащие им планеты благоприятно сочетаются в небесах, то говорят, что два жертвенных кубка опрокидываются с небес на землю, проливая сладкое вино богов. И тогда наступает великая радость и ликование. Иногда Инанна появляется в доспехах; посему она – лучшая защитница от козней ее сестры, чудовищной Царицы Эрешкигаль. С Именем и Числом Инанны Жрец может бесстрашно спускаться в самые темные глубины Подземного Мира, ибо, вооружившись ее оружием, он уподобляется богине. Благодаря этому я сумел войти в ужасные пропасти, зияющие под корой земли, и повелевать демонами.

ИНАННА – также богиня любви. Она одаряет прекрасной невестой любого мужчину, который пожелает этого и совершил должные жертвоприношения. Но знай, что Инанна требовательна, и мужчина не должен брать иной невесты, кроме той, что избранна ею.

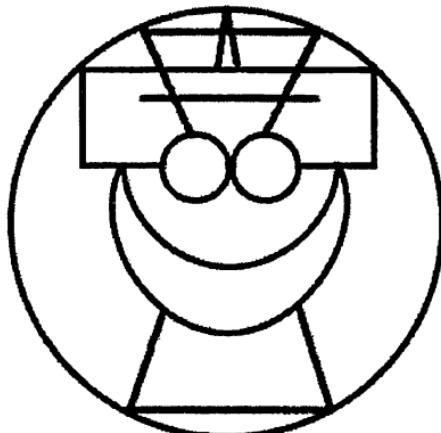
Цвет ее – белый. Проявляется она в металле под назанием Медь, а также в прекраснейших полевых цветах и в самом прекрасном из них – печальнейшей гибели на поле битвы. Врата ее – третьи, через которые ты пройдешь в ритуалах, и остаться



здесь ты пожелаешь всем сердцем; но обратись вновь к дороге, ведущей вперед, ибо это – твоя истинная цель, если только богиня сама не изберет тебя. Ступень ее на Лестнице Светов, возведенной в древности в Вавилоне и в Уре, – белая.

Печать ее ты должен вырезать на меди, в пору, когда Венера взойдет на небеса; никто не должен видеть тебя за работой. Когда окончишь, заверни ее в тончайший шелк и отложи до тех пор, пока в ней не возникнет нужда; извлечь эту печать можно в любое время.

Число ИНАННЫ – пятнадцать, и под этим Числом она нередко появляется в заклинаниях Милости.

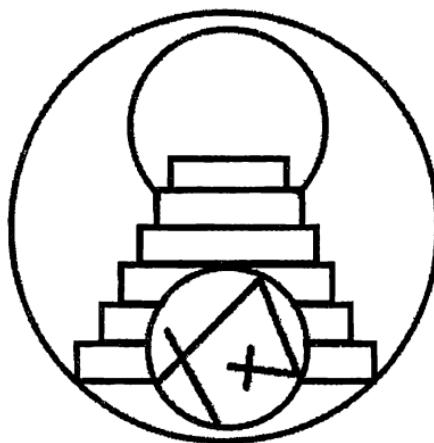


Бог Солнца – повелитель ШАМАШ, сын Нанна. Он восседает на золотом троне, увенчан двурогой короной и держит в правой руке скипетр и сияющий огненный диск. Сущность его можно обнаружить в золоте, а также во всех золотых предметах и расстениях. Иногда его называют Удду. Врата его – четвертые, через которые ты пройдешь в ритуалах. Ступень его на Лестнице Света – золотая.

Печать его надлежит вырезать на золоте в те часы, когда Солнце стоит высоко в небе, находясь в одиночестве на вершине горы или в другом месте, открытом его лучам, но так, чтобы поблизости не было никаких свидетелей. Окончив, заверни печать в лоскут самого лучшего шелка и отложи до тех пор, пока она не понадобится.



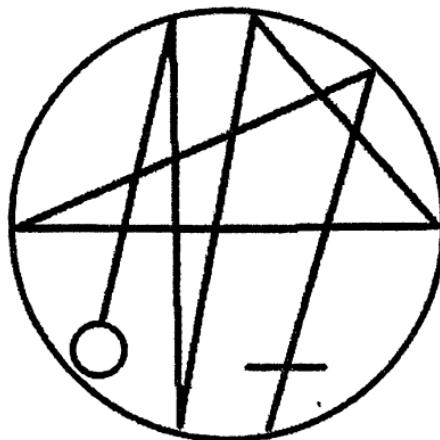
Число ШАМАША – двадцать.



Бог Марса – могущественный НЕРГАЛ. У него голова человека и тело льва, атрибуты его – меч и цепь. Это бог войны и посредник Древних, ибо некоторое время он обитал в Кугхе. Цвет его – темно-красный. Сущность его содержится в железе и во всех орудиях, предназначенных проливать кровь людей и животных. Врата его – пять на твоем пути через Сфера в ходе исполнения ритуалов. Ступень его на Лестнице Света – красная.

Печать его надлежит изобразить на железной пластине или на бумаге, смоченной в крови, в ту пору, когда Марс будет виден на небе. Лучше всего делать это ночью, вдали от мест обитания людей и животных, там, где тебя никто не увидит и не услышит. Печать эту следует завернуть в плотную ткань, а затем – в тонкий шелк, после чего спрятать до тех пор, пока она не понадобится. Но не торопись применять эту печать, ибо Меч ее остер.

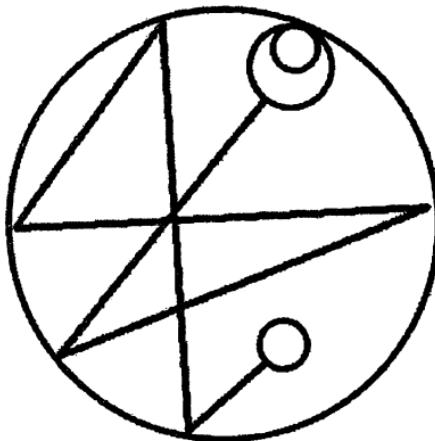
Число НЕРГАЛА – восемь.



Бог Юпитера – Повелитель Чародеев, МАРДУК КУРИОС, владыка обоюдоострого топора. МАРДУК – сын отца нашего Энки, он родился, чтобы вступить в бой против сил Древних, и выиграл эту тяжкую битву, покорив армии Зла и поправ Царицу Древних. Впрочем, Змея эта не умерла, а только спит. Совет Старших Богов одарил Мардука пятьюдесятью Именами и Силами, которыми он владеет и по сей день. Цвет его – пурпурный. Сущность его содержится в олове и бронзе. Врата его – шестые, которые ты минуешь в ритуалах. Ступень его на Лестнице Света – пурпурная.

Печать его ты должен вырезать на оловянной или бронзовой пластине, когда Юпитер будет виден на небесах. При этом надлежит обращаться с особыми призывами к Господину нашему Энки. Эту печать следует, как и все прочие, завернуть в чистый шелк и отложить до тех пор, пока не наступит время использовать ее. Знай, что Мардук появляется в облике могучего воина с длинной бородой и пылающим диском в руках. Он ходит дозором по небесам с луком и колчаном, полным стрел. Не забудь, что призывать его на помощь следует только в самых ужасных обстоятельствах, ибо власть его сильна и он свиреп во гневе. Если тебе потребуется сила Юпитера, сперва призови вместо него любую другую из перечисленных здесь сил, и они наверняка придут.

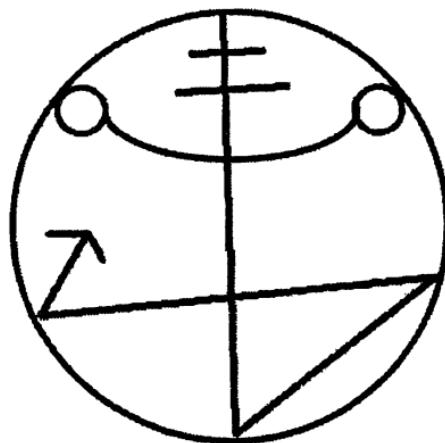
Число МАРДУКА – десять.



Бог Сатурна есть НИНИБ, величаемый Адар, Владыка Охотников и Моши. Он является в короне из рогов и с длинным мечом, облаченный в львиную шкуру. Он есть последний Бог Сфер пред ужасающими Игиги. Его Цвет угольно-черный, а сущность может быть обнаружена в свинце, в углях сгоревшего костра, в вещах древних и носящих знак смерти. Оленьи рога есть символ Ниниба. Его Врата Последнис, к коим ты придешь в нижеследующих обрядах. Ступень его на Лестнице Света – черная.

Вот его Печать, кою тебе следует выгравировать на свинцовой пластине или чаше, склонясь от взоров непосвященных. Затем ее надлежит обернуть и поместить отдельно от всех остальных до нужды. И Печать не должна быть обнажена пока Солнце в небесах, только после того, как ночь опустится и земля станет черна, ибо Ниниб лучше знает пути демонов, что крадутся средь теней, охотясь за своими жертвами. Он лучше знает земли Древних и расположения Врат. Его царство есть Царство Ночи Времен.

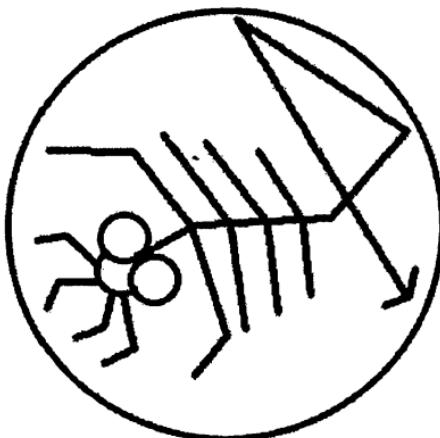
Число его есть четыре, как и сторон Земли, а печать такова:



Далее следуют Сфера невидимые глазу, первая из которых Даат, отделяющая Зону Игигов от других планов. Ею управляет ЙОГТОТ. Он владеет ключем к трем Высшим Сферам, имена которых скрыты от непосвященных. Отсюда проникают в наш мир Сущности Хаоса Мее-Гоо, являющиеся воплощением страха и темноты.

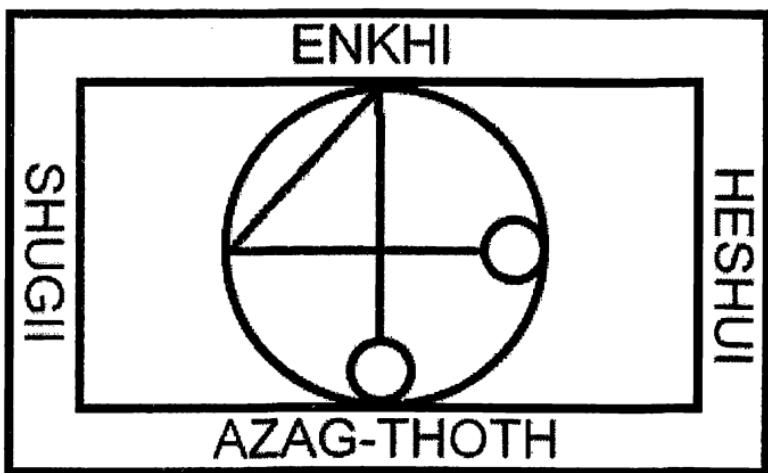
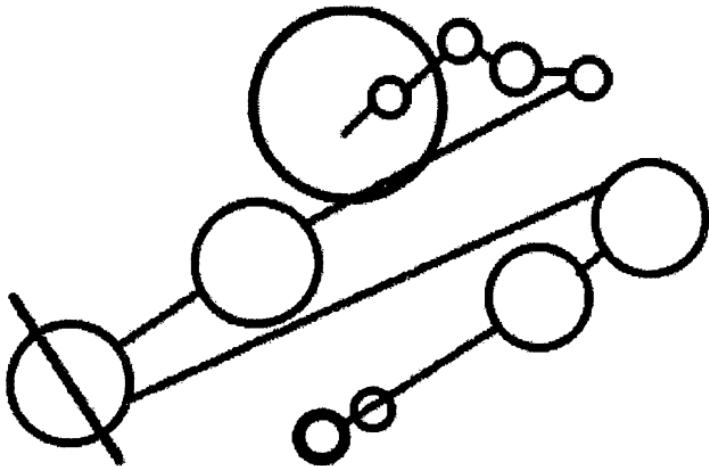
Нужно вызвать ЙОГТОТА, чтобы открыть последующие Двери Темных Сфер. Его элемент – лед. Ступень на Лестнице Света – темно фиолетовая.

Число ЙОГТОА – восемь, печать его такова:





Вот этот глиф показывает, как через ЙОГТОГА можно проникнуть во Внешние Сфераы с помощью Таблички Вызыва.





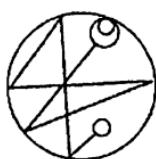
SHAMMASH



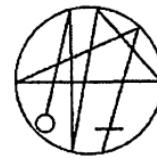
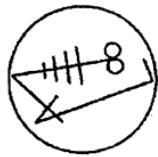
MARDUK



INANNA
MARDUK
ENKIEŃ
LILSHA
MMASHI



ENKI



INNANA

КНИГА III

КНИГА ВРАТ И СТРАНСТВИЙ

Эта книга – о входе в семь Надземных Сфер, которые были известны халдеям и еще четырех Тайных Зонах, известных древним расам, поклонявшимся богам в забытых храмах Ура. Знай, что эти сферы управляются небесными духами и что жрец может пройти через эти земли, за которыми лежат Пустоши Внешнего Мира. Знай, что пускаясь в странствия через этот Океан Сфер, ему следует оставить Стражу охранять его тело и имущество, иначе его могут убить, пока он будет не в силах защититься, и душе его придется вечно блуждать в темных просторах среди Звезд, если ее не пожрут чудовищные Игиги, обитающие за пределами семи Сфер.

Знай, что ты должен пройти по Ступеням Лестницы Света, восходя на каждую в свое время и в должном месте, и что ты должен проходить врата таким способом, как это указано в Заветс; иначе ты пропал.

Знай, что ты должен пройти очищение в течение одной луны перед тем, как взойдешь на Первую Ступень, затем – еще одной луны между Первой и Второй Ступенью, сице одной – между Второй и Третьей, и так далее. В этот период времени ты должен удерживаться от всякого излияния семени, но можешь служить при Храме Иштар, которая поможет тебе не терять твою субстанцию. И это великая тайна.

Ты должен обращаться к своему богу на рассвете, а к богине – в вечерних сумерках, и так каждый день в течение месяца очищения. Ты должен призвать своего Стража и тщательно перечислить ему его обязанности, назвав ему время и место, где он должен будет послужить тебе, и очертив вокруг себя кольцо горящим мечом.

Одежду для Путешествия следует выбрать удобную, чистую и простую, но соответствующую той или иной Ступени. Кроме того, следует иметь с собой Печать той Ступени, на которую ты восходишь, с изображением владеющей ею Звезды.



Тебе надлежит приготовить алтарь, обратив его на Север, и снабдить его изображениями твоих божеств или прочими подходящими образами, а также чашей для жертвоприношений и жаровней. На земле следует изобразить Врата таких размеров, чтобы ты мог в них пройти. Лучше всего совершать ритуал под открытым небом. Если же ты готовишься к обряду прохождения врат под кровлей, то следует убрать с потолка все, что к нему подвешено, не оставляя даже светильника (исключение составляют Операции Призыва, которые описаны в другой Книге). Единственными источниками света должны быть четыре лампы, стоящие на земле, в каждом из четырех Врат Земли: одна лампа – на Севере, вторая – на Востоке, третья – на Юге, четвертая – на Западе. Масло для светильников должно быть чистым и лишенным запаха либо благовонным и связанным со Звездой, в чьи Врата ты желаешь вступить.

Девять Врат таковы:

Первые врата – Врата Нанны (Луны), называемого также Син.

Вторые врата – Врата Набу (Меркурия).

Трети врата – Врата Инанны (Венеры), называемой также Иштар.

Четвертые врата – Врата Шамаша (Солнца), называемого также Удду.

Пятые врата – Врата Нергала (Марса).

Шестые врата – Врата Мардука (Юпитера).

Седьмые врата – Врата Ниниба (Сатурна), называемого также Адар.

Восьмые врата – Врата Йоггот (Хирона), под названием Даат.

Девятые врата – Врата Критон (Урана).

Десятые и одиннадцатые Врата (Нептун, Плутон) скрыты от профанов.

Твой Путь восхождения по Сфера姆 должен начаться только после описанных далее обрядов очищения.

С начала ты должен посвятить одну луну обряду очищения. В это время нельзя употреблять в пищу мясо, а в течение семи дней, предшествующих последнему дню луны, запрещается



всякая пища, за исключением сладкой воды. В последние три дня ты должен призывать, помимо твоего бога и богини, также Трех Великих Старших Богов – Ану, Энлиля и Энки, используя правильные обращения к ним. Число Ану – шестьдесят, Число совершенства, ибо он есть Отец Небес. Число Энлиля, отца ветра, – пятьдесят. А число Энки – сорок, самое возвышенное из Чисел, и он – Отец всех, кто осмеливается ступить на давно забытые тропы и отправляться в странствия по неведомым землям, среди Пустошей и ужасных чудовищ Внешних Зон.

Далее, в ночь Прохождения Врат, которая должна быть приурочена к 13-й ночи луны (при том, что обряд очищения начался в 13-ю ночь предыдущей луны), ты должен приблизиться к Вратам с благоговением и трепетом. Воздвигнув свой Храм, ты должен зажечь огонь, заклясть его обращением к Богу Огня и пролить на него благовония. Затем ты должен принести жертвы божествам на алтаре.

В-третьих, надлежит зажечь четыре светильника от пылающей жаровни, обращаясь при этом к каждой из этих Дозорных Башен и призывая силы соответствующей Звезды.

В-четвертых, следует призвать Стража, вонзив меч в землю в месте его нахождения и не касаясь его до тех пор, пока не придет время отпустить его.

В-пятых, ты должен взять Печать Звезды в правую руку и тихо прошептать над ней ее Имя.

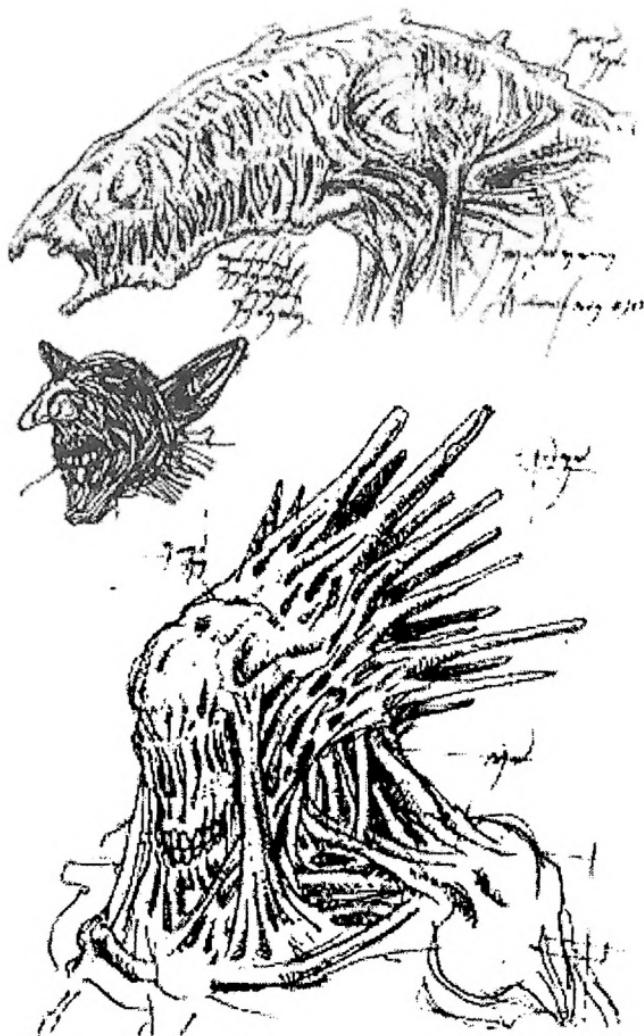
В-шестых, следует громко и отчетливо прочесть заклинание Пути и обойти Врата по кругу, начав с Севера, затем подойти к Востоку, затем – к Югу и, наконец, к Западу. Это надлежит повторить столько раз, сколько велит Число Звезды.

В-седьмых, ты должен приблизиться к центру Врат перед алтарем и пасть на землю, не глядя ни направо, ни налево, не обращая внимания ни на какое движение, ибо эти ритуалы привлекают к Вратам множество блуждающих демонов и призраков. В воздухе над алтарем ты увидишь открывшиеся перед тобой Врата и духа – посланника Сфера, который приветствует тебя ясным голосом и даст тебе Имя, которое ты должен запомнить, ибо это – Имя Прохождения Врат, которое ты должен использовать всякий раз, вступая в эти Врата. Тебя всякий раз бу-

дет встречать тот же дух-посланник, и если ты не назовешь ему имени, он запретит тебе входить и ты сей же час упадешь на землю.

Пройдя Первые Врата и получив Имя, ты упадешь обратно на землю, в свой Храм. То, что двигалось у Врат на земле, исчезнет. Произнеси слова благодарности, обратив их к богам на твоем алтаре, убери свой меч, чтобы Наблюдатель смог удалиться, и прочти заклинание Инанны, где говорится о том, как она покорила подземное царство и победила Кутулу. Тогда будут побеждены все Идимму, и ты получишь возможность отойти от Врат и погасить Огонь.

До тех пор, пока ты не пройдешь Врата Нанны, ты не должен призывать его; точно так же и с Набу, и с прочими Вратами. Достигнув Предела Лестницы Света, ты получишь знания и власть над всеми Сферами и сможешь в час нужды призвать их на помощь. Однако это не даст тебе власти над Апсу, ибо эта власть достигается иначе, в ритуале Нисхождения. Ритуал этот следует проводить на 15-й день после 13-го числа того месяца, в который ты прошел Врата Мардука. Ибо Мардук уничтожил Демонов, а Инанна, богиня Числа 15, покорила Нижний Мир, где и по сию пору обитают некоторые из них. Это – самый опасный ритуал. Его может совершить любой человек, владеющий формулами, независимо от того, прошел он через предыдущие Врата или нет; желательно однако, чтобы перед нисхождением в бездну он все же успел пройти Врата Мардука. Поэтому немногим удавалось открыть Врата Адара и побеседовать с обитающим там Двурогим, который дарует мудрость, связанную с ритуалами некромантии и заклинаниями, приближающими смерть. Лишь после того, как ты проявишь свою власть над Маскимом и Рабишу, ты можешь дерзнуть войти в Землю Игигов. По этой причине и был заключен Завет о том, что никто не сможет невредимым пройти через Глубинные Долины Мертвых, прежде чем не взойдет к Мардуку, и не сможет переступить порог Врат, лежащих за пределами Адара, прежде чем он не узрит знаки Безумного Бога и не испытает ярость Царицы Ада.



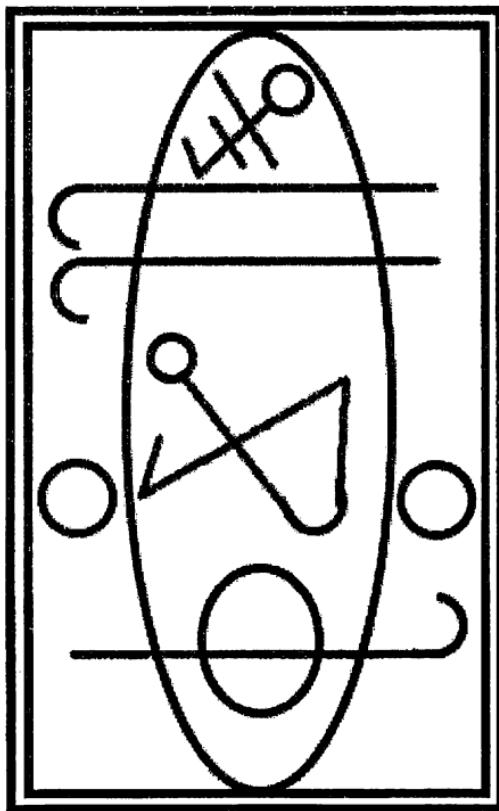
И лишь одна защита существует против Древних. Лишь безумец (такой, каковым называют меня!) может надеяться перебороть тех, кто обитает во Внешнем Мире, ибо силы их неведомы, а полчища никем не исчислены, и каждый день они порождают на свест столько новых тварей, сколько не в силах представить себе разум человека, и таких ужасных, что вид их невозможно перенести. Было время, когда Враги Внешнего Мира ос-

тавались открытыми слишком долго, и я видел ужас, о котором невозможно рассказать в человеческих словах. Древнего, который вырвался во Внутренний Мир, великий чародей заставил вернуться назад, но чудовище успело нанести огромный ущерб деревьям и стадам на Острове. Множество овец постигла необычная смерть, множество было пожраны; люди падали без чувств, ибо разум в состоянии постичь, то что происходило, однако зрешице Древних невыносимо для обычного человека, поскольку они являются из мира, который не прям, а искажен, и существуют в формах, неестественных и мучительных для глаза и разума, так что при виде их дух устрашается и бежит прочь из тела, и в такие минуты ужасные демоны овладевают телом и поселяются в нем до тех пор, пока Жрец не изгонит их туда, откуда они явились, чтобы обычный дух человека смог вернуться в свое жилище.

Посланники же Хищных Богов – Аллу, устрашающие собаколикие демоны, которые вгрызаются в кости человека. Есть и множество других, которых не подобает упоминать здесь, разве что для того, чтобы предостеречь Жреца от тщеславных попыток вступить в битву с Древними до тех пор, пока он не обретет власть над силами Внешнего Мира. Только достигнув Сфера Адара, Жрец может считать себя хозяином над Сферами и достойным противников Древних Богов. Лишь взглянув в глаза самой Смерти, Жрец может повелевать Ее темными залами и подземными обиталищами. Лишь тогда он может надеяться, что сумеет открыть Врата без страха и без потери духа, которая может убить человека.

Лишь тогда есть надежда, что он сможет достичь власти над демонами, что мучат ум и тело, вцепляются в волосы и руки и, визжа, повторяют во мраке Ночи зловещие имена. Ибо то, что приносит Ветер, может быть убито лишь тем, кто познал Ветер; и то, что приносит Море, может быть убито лишь тем, кто познал Воды. Так записано в Древнем Завете.

ЗАКЛИНАНИЕ ВРАТ НАННА



Дух Луны, Помни!
Нанна, Отец Звездных Богов, Помни!
Во имя Договора, подписанного между Тобой и Родом
Человечьим,
Язываю к Тебе! Внемли мне и Помни!
Из Врат Земли язываю к Тебе!
Из Четырех Врат Земли Кий молюсь Тебе!
О Владыка, Первый среди Богов, чьего возносят как на
небесах, так и на земле!
Владыка Нанна из Рода Ану, Внемли мне!



ВЛАДЫКА НАННА, ОКРЕЩЕННЫЙ СИН, ВНЕМЛИ МНЕ!

ВЛАДЫКА НАННА, ОТЕЦ БОГОВ УРА, ВНЕМЛИ МНЕ!

ВЛАДЫКА НАННА, БОГ БЛИСТАЮЩЕЙ КОРОНЫ НОЧИ, ВНЕМЛИ МНЕ!

ЦАРЕВОЗВОДИТЕЛЬ, ПРАРОДИТЕЛЬ ТВЕРДИ, ДАРИТЕЛЬ ЗЛАТОГО
ЖЕЗЛА,

ВНЕМЛИ МНЕ И ПОМНИ!

ВЕЛИЧЕСТВЕННЫЙ ОТЕЦ, ЧЬИ ПОМЫСЛЫ ЛЕЖАТ ВНЕ РАЗУМЕНИЯ
КАК БОГОВ, ТАКИ ЧЕЛОВЕКОВ,

ВНЕМЛИ МНЕ И ПОМНИ!

ВРАТА ВЕЛИКИХ ВРАТА СФЕР, ОТКРОЙТЕСЬ МНЕ!

ВЛАДЫКА НАД ИГИГИ, РАСПАХНИ СВОИ ВРАТА!

ВЛАДЫКА НАД АННУННАКИ, ОТКРОЙ ВРАТА К ЗВЕЗДАМ!

ИА НАМРАСИТ! ИА СИН! ИА НАННА!

БАСТАМААГАНАСТА ИА КИА ҚАНПА!

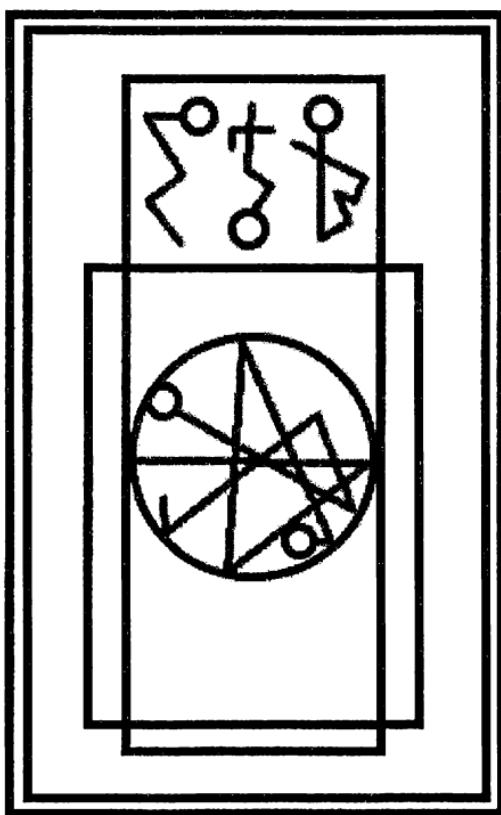
МАГАБАТХИ-ИА НАННА ҚАНПА!

МАШРИТА НАННА ЗИА ҚАНПА!

ИА МАГ! ИА ГАМАГ! ИА ЗАГАСТЕНА КИА!

АШТАГ ҚАРЕЛЛИОШ!

ЗАКЛІНАНИЕ ВРАТ НАБУ



Дух Стремительной Планеты, Помни!
Небо, Хранитель Богов, Помни!
Небо, Отец Святого Писания, Помни!
Во имя Договора, подписанного между Тобой и Родом
Человечьим,
Язываю к Тебе!
Внемли мне и Помни!
Из Врат Великого Бога Наннаязываю к Тебе!
Именем, полученным мной в Лунной Сфере я заклинаю
Тебя!



ВЛАДЫКА НЕБО, КТО НЕ ЗНАЕТ ТВОЕЙ МУДРОСТИ?

ВЛАДЫКА НЕБО, КТО НЕ ЗНАЕТ ТВОЕГО ЧАРОДЕЙСТВА?

ВЛАДЫКА НЕБО, КАКОЙ ДУХ, НА ЗЕМЛЕ ИЛЬ НА НЕБЕ НЕ ЗАКЛЯТЬ
ТВОИМ СОКРОВЕННЫМ ПИСАНИЕМ? ВЛАДЫКА НЕБО, КАКОЙ ДУХ, НА
ЗЕМЛЕ ИЛЬ НА НЕБЕ, НЕ ПОДЧИНЕН ВОЛШБОЙ ТВОИХ ЗАКЛЯТИЙ? НЕ-
БО КУРИОС! ВЛАСТИТЕЛЬ ИЗЯЩНЫХ ИСКУССТВ, ОТКРОЙ ВРАТА К
СФЕРЕ ТВОЕГО ДУХА! НЕБО КУРИОС! ВЛАСТИТЕЛЬ АЛХИМИИ. ОТКРОЙ

ВРАТА К СФЕРЕ

СВОИХ ТРУДОВ!

ВРАТА СТРЕМИТЕЛЬНОЙ ПЛАНЕТЫ, МЕРКУРИОС, ОТКРОЙТЕСЬ МНЕ!

ИА АТЗОТУ! ИА АНГАКУ! ИА ЗИ НЕБО!

МАРЗАС ЗИ ФОРНИАС КАНПА!

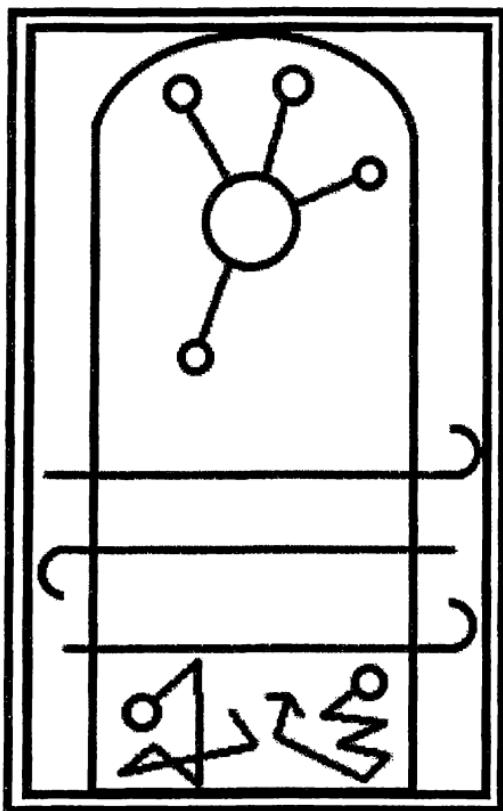
ЛЯАКАС ШИН ТАЛСАС КАНПА!

НЕБОС АТАНАТОС КАНПА!

ИА ГААШ! ИА СААШ! ИА КАКОЛОМАНИ-ЙАШ!

ИА МААКАЛЛИ!

ЗАКЛИНАНИЕ ВРАТ ИШТАР



Дух ВЕНЕРЫ, Помни!

Иштар, Хозяйка Богов, Помни!

Иштар, Царица Земли Восходящего Светила, Помни!
Властительница Властительниц, Богиня Богинь, Иштар,

Царица всех Людей, Помни!

О Сияющий Восход, Светоч Неба и Земли, Помни!

О Погибельница Вражьих Орд, Помни!

Львица, Царица Сражений, Внемли мне и Помни!

Из Врат Великого Бога Небоя взываю к ТЕБЕ!

Именем, полученным мной в Сфере Небоя заклинаю ТЕБЯ!



Госпожа, Царица Дев и Воинов, я взываю к Тебе! Госпожа,
Покровительница Сраженья и Любви, я взываю
к Тебе, Помни!

Во имя Договора, подписанного между Тобой и Родом
Человечьим

Я взываю к Тебе!
Внемли мне и Помни!
Помирательница Гор!

Помощница!
Божество Мужчин!
Богиня Женщин!

Куда ты не взглянешь, Мертвые оживают!

Иштар, Царица Ночи, открой Свои Врата для меня!

Иштар, Владычица Сраженья, распахни Свои Врата!

Иштар, Меч Людей, открой Свои Врата для меня!

Иштар, Владычица Даров Любви, распахни Свои Врата!

Врата Нежной Планеты Либат, откройтесь мне!

Иа Гуше-йа! Иа Инанна! Иа Эрнинни-йа!

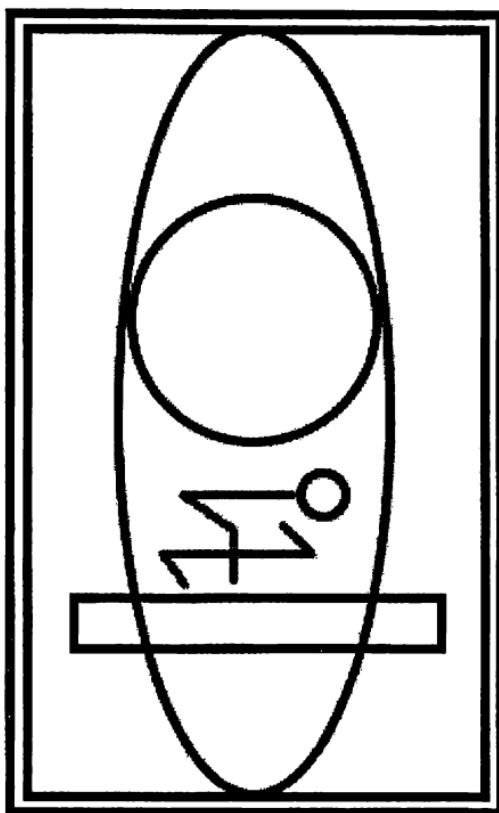
Ашта Пя Мабака Ка Кур Энни-йа!

Рабами Ло-якзи Иштари Канпа!

Инанна Зи Амма Канпа! Би Замма Канпа!

Иа Иа Бе-ий Ряулук!

ЗАКЛИНАНИЕ ВРАТ ШАММАША



Дух Солнца, Помни!
Шаммаш, Владыка Пламенного Диска, Помни!
Во имя Договора, подписанного меж Тобой и Родом
Человечьим
Язываю к Тебе!
Внемли мне и Помни!
Из Врат Возлюбленной Иштар, Сфера Либат, язываю к
Тебе!
Озаритель Тьмы, Сокрушитель Зла, Светоч Мудрости, я
взываю к Тебе! Шаммаш, Светоносец, язываю к Тебе!



Кутулу восторженна Твоим Могуществом! Яаг-Тот пал
ниц со своего Трона пред Тобой! Ишнигараа обуглен
Твоими лучами!

Дух Пламенного Диска, Помни!

Дух Бесконечного Света, Помни!

Дух, Сдирающий Покрывала с Ночи, Рассеивающий Тьму,
Помни!

Дух, Открывающий День, Распахни Свои Врата!

Дух, величаво воспаряющий средь Гор, открай Свои Врата
для меня!

Именем, полученным мной в Сфере Иштар, я заклинаю
Тебя открыть Врата!

Врата Солнца, Откройтесь мне!

Врата Златого Жезла, Откройтесь мне!

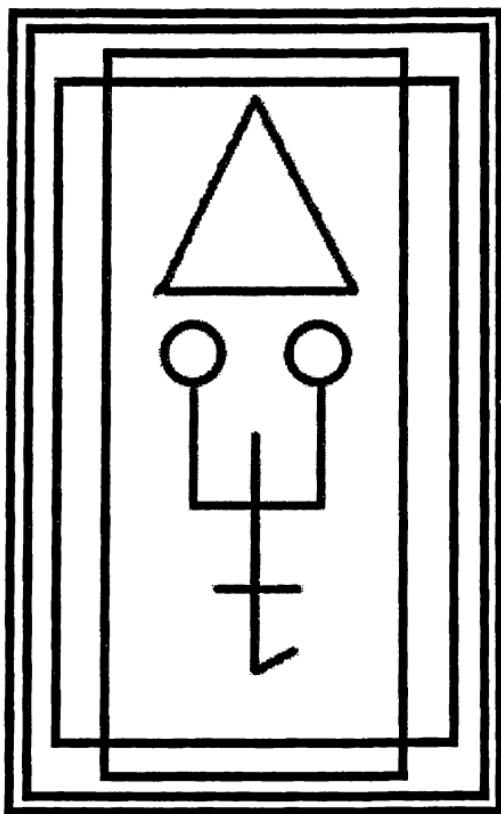
Врата Жизнедарственной Силы, Откройтесь! Откройтесь!
Иа Удду-йа! Иа Руссулухи! Саггатамарания! Иа! Иа!
Атзараки-йа!

Атзарелеки-йу! Бархалақатамани-йа Канпа!

Зи Дингир Удду-йа Канпа! Зи Дингир Ушту-йа Канпа!

Зи Шта! Зи Дараку! Зи Белурдук!
Канпа! Иа Шта Канпа! Иа!

ЗАКЛИНАНИЕ ВРАТ НЕРГАЛА



Дух Кровавой Планеты, Помни! НЕРГАЛ, Бог Войны, Помни!
НЕРГАЛ, Погибель Врагов, Ведущий Солнцы, Помни! НЕРГАЛ,
Убийца Львов и Людей, Помни!

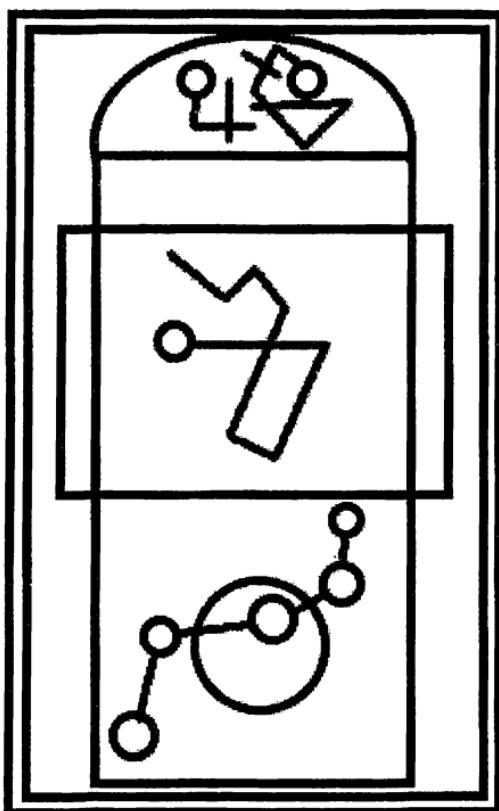
Во имя Договора, подписанного между Тобой и Родом
Человечьим

Язываю к Тебе! Внемли мне и Помни!
Из Великих Врат Владыки Шамаша, Сфера Солнца
Язываю к Тебе!

НЕРГАЛ, Кровавожертвенный Бог, Помни!
НЕРГАЛ, Властелин Битвоприношений, Градоразрушитель

ВРАГОВ. ТЕЛОПОЖИРАТЕЛЬ ЧЕЛОВЕКА. ПОМНИ! НЕРГАЛ, ПОВЕЛИТЕЛЬ
МОГУЩЕСТВЕННОГО МЕЧА, ПОМНИ! НЕРГАЛ, ПОВЕЛИТЕЛЬ ОРУЖИЯ И
АРМИЙ, ПОМНИ! ДУХ ЗАРЕВА ПОЛЕЙ БРАНИ, РАСПАХНИ СВОИ ВРА-
ТА! ДУХ ВХОЖДЕНИЯ К СМЕРТИ, РАСКРОЙ МНЕ СВОИ ВРАТА! ДУХ
ЛЕЧАЩЕГО КОПЬЯ, ПРОНЗЯЩЕГО МЕЧА, ПАРЯЩЕГО КАРНЯ, ОТКРОЙ
ВРАТА В СВОЮ СФЕРУ ТОМУ, КТО НЕ ИМЕЕТ СТРАХА! ВРАТА КРОВАВОЙ
ПЛАНЕТЫ, ОТКРОЙТЕСЬ! ВРАТА БОГА ВОЙНЫ, РЯВЕРЗНИТЕСЬ! ВРАТА
БОГА ПОБЕДЫ, ЗАВОЕВАННОЙ В БОЮ, ОТКРОЙТЕСЬ МНЕ! ВРАТА ВЛА-
СТЕЛИНА ЗАЩИТЫ, ОТКРОЙТЕСЬ! ВРАТА ВЛАСТЕЛИНА АРРА И АГГА,
ОТКРОЙТЕСЬ! ИМЕНЕМ, ПОЛУЧЕННЫМ МНОЙ В СФЕРЕ ШАМША, Я
ЗАКДИНАЮ ТЕБЯ, ОТКРОЙ! ИА НЕРГАЛ-ЙА! ИА ЗИ АННГА КАНГА! ИА
ИНГА! ИА НИГР-ЙА! ИА! НИГИЙА! ИА ЗИ ДИНГИР НЕЕНИЙА
КАНГА! ИА КАНТАЛАМАКАКАЙА ТАРРА! КАНГА!

ЗАКЛИНАНИЕ ВРАТ МАРДУКА



Дух Великой Планеты, Помни!

Мардук, Бог Победы над Темными Ангелами,
Помни! Мардук, Владыка всех Земель, Помни!
Мардук, Сын Энки, Повелителя Магов, Помни!

Мардук, Покоритель Древних, Помни!

Мардук, Давший Звездам их Силы, Помни!
Мардук, Определивший Скитальцев на их Места,
Помни!

Владыка Миров и пространств Между, Помни!
Первый среди Звездных Богов, Внемли мне и
Помни!



Во имя ДОГОВОРА, подписанного между Тобой и Родом
ЧЕЛОВЕЧЬИМ.

Я взываю к Тебе! Внемли мне и помни!
Из Врат Могущественного Нергала, Сфера Кровавой
Планеты

Я взываю к Тебе! Внемли мне и помни!
Мардук, Повелитель Пятидесяти Сил, открой мне Свои
Врата! Мардук, Повелитель Пятидесяти Имен, открой Свои
Врата

Твоему Слуге! Именем, полученным мной в Сфере Нергала я
заклинаю

Тебя открыть!

Врата Великого Бога, откройтесь!

Врата Двухголового Порного Бога, откройтесь!

Врата Владыкина Мира между Миров, откройтесь!

Врата Победителя Морских Чудищ, откройтесь!

Врата Златоградного Сагалла, откройтесь!

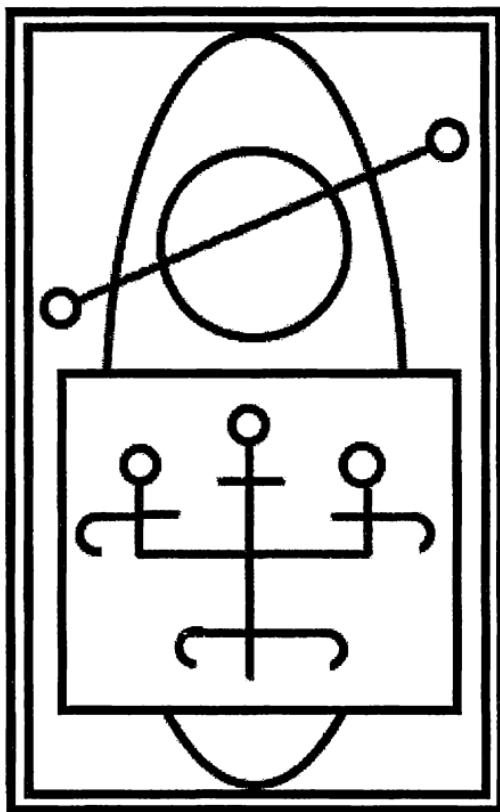
Иа Даг! Иа Гат! Иа Марголкаббоннеш!

Иа Маррутуку! Иа Туку! Сухрим Сухгурим!

Захрим Захгурим!

Аххангабаннахахаганнабабиллукуку!

ЗАКЛИНАНИЕ ВРАГ НИНИБА



Дух Скільца Пустоші, Помни!

Дух Планети Времени, Помни!

Дух Планеты Охотника, Помни!

Ниніб, Властелин Темних Дорог, Помни!

Ниніб, Властелин Тайных Троп, Помни!

Ниніб, Ведаюший Секреты Всего, Помни!

Ниніб, Знающий Пути Древних, Помни!

Ниніб, Рогатый из Тишины, Помни!

Ниніб, Страж Дорог Игиги, Помни!

Ниніб, Ведаюший Тропы Мертвых, Помни!



Во имя Договора, подписанного между Тобой и Родом
Человечьим,

Язываю к Тебе! Внемли мне и помни!
Из Могущественных Врат Владыки Богов Мардука, Сферах
Великой Планеты

Язываю к Тебе. Внемли мне и помни!
Ниниб, Гемный Скиталец Забытых Земель, Внемли мне и
Помни!

Ниниб, Привратник Звездных Богов. Открой мне Свои Врата!
Ниниб, Повелитель Погони и Долгого Странствования,
Открой мне Свои Врата!

Врата Двурогого Старшего Бога, откройтесь!

Врата Последнего Града Небес. откройтесь!

Врата Тайны всех Времен, откройтесь!

Врата Повелителя Магической Силы, откройтесь!

Врата Властилина всего Чародейства, откройтесь!

Врата Покорителя всех Злых Заклятий, Внемлите мне и
откройтесь! Именем, полученным мной в Сфере Мардука, Влады-
стелина

Кудесников,

Я заклинаю Тебя открыть!

Иа Дук! Иа Андарра! Иа Зи Батту Ба Аллу!

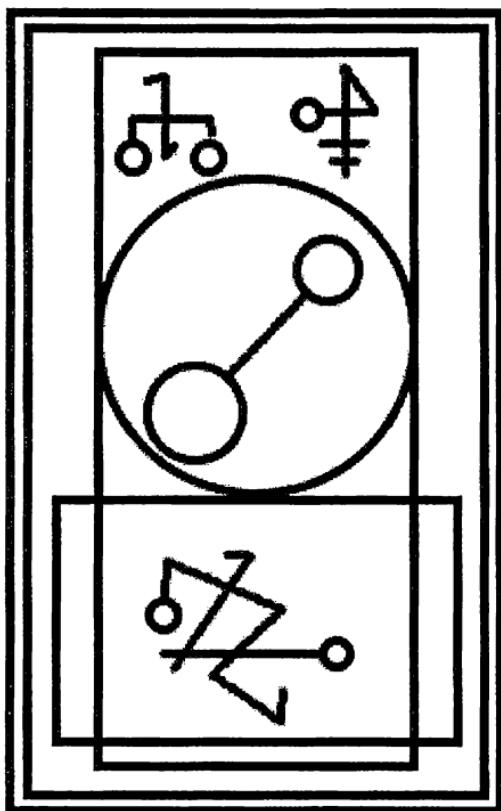
Баллагу Бел Дирригу Баагга Ка Канга!

Бел Зи Еха Еха!

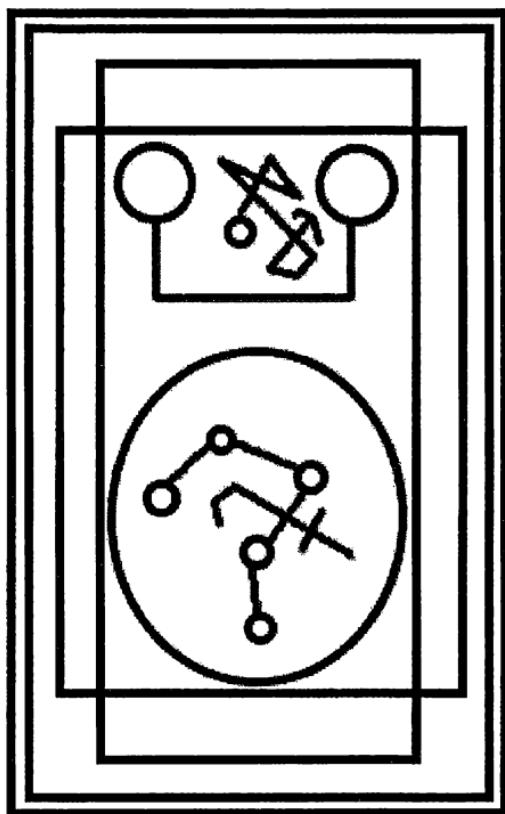
Язагба! Бязагбаррониош!

Зелиг!

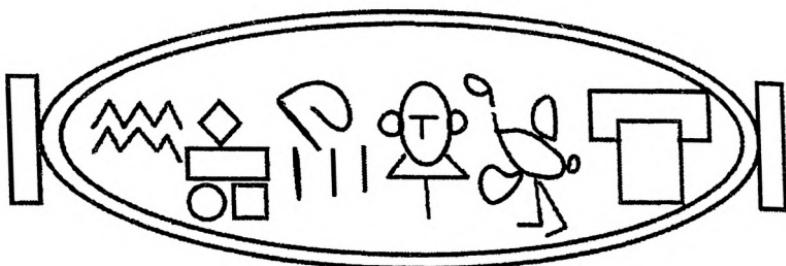
ВРАГА ЙОГГОТ



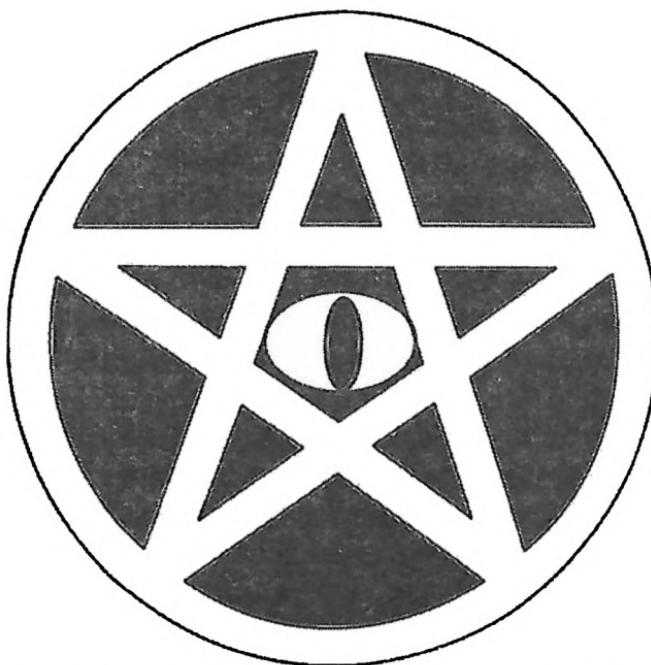
ВРАТА КРИТНОН



Изготовьте из железа, серебра или кости жертвенного животного Амулет Вхождения, который расположит большинство духов к вам во время прохождения Врат, в том числе и Стража. Носите это вокруг вашей шеи как символ покровительства Духов. Этот амулет привлечет на вашу сторону множество дружественных Духов.



От негативного воздействия Древних единственной защитой является Старший Знак – «Арпа»:



Нужно изготовить его из железа или серебра, окропить жертвенной кровью и носить на уровне сердца, также его можно нанести на ваше ритуальное оружие.

Затем нужно изготовить гонг с этим символом из железа или серебра. До ритуала держите гонг, обернутым в черный шелк.



КНИГА IV

КНИГА ЗАКЛЯТИЙ ДРЕВНИХ

Это есть Книга Заклятий Древних, хранящая формулы, которые я получил от Жреца Бога Энки, Нашего Владыки и Владылина Всего Чародейства.

Ритуал Гонга Вызова

(Нужно ударить в Гонг Вызова необходимое количество раз, в зависимости от мистического числа открываемых врат)

К-Нин-Хай-Йа-Йа!
Духи ЗВЕЗД – ПОМНИТЕ!
Тиамат Кингзу Тенути Ментата
СОТРЯСАЮ НЕБЕСА Гонгом
Взываю к запрещенным именам:
Ктулу
Хаастер
Емиатер Мин'пеккастер

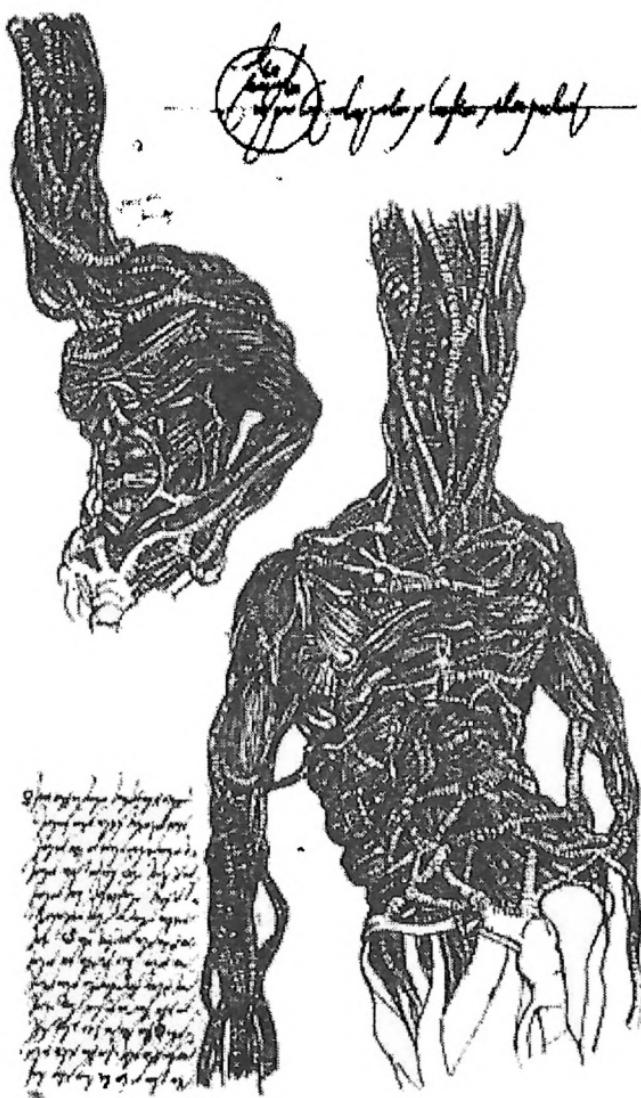


Ритуал Вызыва Стража

В час после полуночи в новолуние надень черную мантию и очерти вокруг себя защитный круг. Проведи предварительно Ритуал Гонга Вызыва, а затем Ритуал Вызыва Стража:

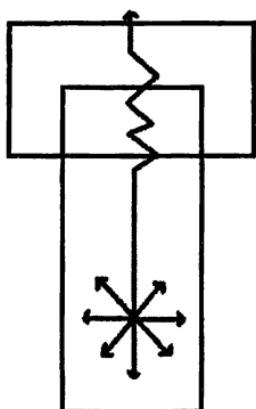
Иа! Иа!
Я призываю Тебя!
Бессмертное дитя.
Заклинаю, выйди из Бездны
Рожденный в Вечности.
Игва Яхалла Шугататер!
Гретера!
Иа! Иа! Иа! Кутлу
Енхал Тулак Еникар!
Я заклинаю Тебя жертвенной кровью
Приди и вкуси ее.
Енхал Тулак Еникар!
Нардар Тулжу Риг Лех Кхемар.
Из Черной Земли выйди,
Как Древний.
Связанный моим заклинанием.
Как Древний.
Именем Старейших.
Договором Старейших.
Енхал Тулак Еникар!
Иа! Азазаза Гхулл Гхарна!
Именем Старейших.
Договором Старейших.
Будь один.
Именами Древних заклинаю Тебя.
Будь дружественен к служителю Древних!

А'АКХАР Ҥ'ЛГХУНИ! ИА!
ВӨРИШ НАА' ҚАВА!
ЕНХАЛ ТУЛАҚ ЕНИҚАР!





Вот Глиф Стража, который нужно использовать во время вызова.



ЗАКЛИНАНИЕ ЧЕРНОГО ПЛАМЕНИ СМЕРТИ

Когда Черное Пламя разожжено и Врата широко открыты в вибрирующую Бездну, я призываю Стража – Великого Духа, приди ко мне и защищи меня от гнева Древних, таково мое желание! Остерегайтесь глупые смертные, поскольку он – мой двойник, который теперь часть моей сущности!

Созерцайте! Я Азаг-Тот, я – Бог вчера, сегодня, и завтра, Повелитель Времени и Вечности! Иа! Я; Всемогущий! Уникальный!

Непревзойденный в Силе и Мудрости! Великий Маг!

Я призываю элементы и Сфера Небес служить мне и силам Тиамат-Гиканнон, чтобы проявить мое желание!!! Возникни-
те!!! Повинуйтесь этим словам:

Тху Тху Лху

Нъяр Ра Хотер

Богоран

Енки-Ан-Теаран!

Ритуал вызова Ктулу

Храм Ктулу должен быть предварительно освещен. Никакие его изображения не должны присутствовать в пределах храма, поскольку проявление должно возыметь место через Хозяина. Никакие амулеты или украшенные одежды нельзя носить. В пределах храма могут находиться только церемониальные барабаны.

Вы должны использовать следующие магические инструменты: железный или обсидиановый кинжал с выгравированным символом Великого Ктулу; Чаша с освященной водой с символом Великого Ктулу.

Симметрический Трапециоид Вызыва должен быть начертан на полу белым или синим мелом, так чтобы короткая его сторона была обращена на Запад, в сторону Темного Релайха. Медиум, посредством которого должен проявиться Ктулу, должен сидеть внутри Трапециоида на западной стороне. Жрец должен находиться на противоположной восточной стороне, перед Хозяином. Остальные располагаются на северной и южной стороне Трапециоида.

Стоя, Жрец Ктулу выполняет сначала инвокацию Старшего Знaka, затем вновь садится перед медиумом и вопрошаet к Ктулу:

Ф'НГЛУИ МГЛВ'НАФХ К'ТУЛУ Р'ЛАЙХ ВГАХ'НАГЛ ФХТАН

Хозяин и остальные должны ответить:

ИА! ИА! К'ТУЛУ ФХТАГН!

Жрец должен пропеть:

**К'ТУЛУ Р'ЛАЙХ ФХТАГН!
К'ТУЛУ Р'ЛАЙХ ФХТАГН!
К'ТУЛУ Р'ЛАЙХ ФХТАГН!
К'ТУЛУ Р'ЛАЙХ ФХТАГН!**



Остальные должны присоединиться к этой инвокации:

Ктулу Р'лайх фхтагн!

Ктулу Р'лайх фхтагн!

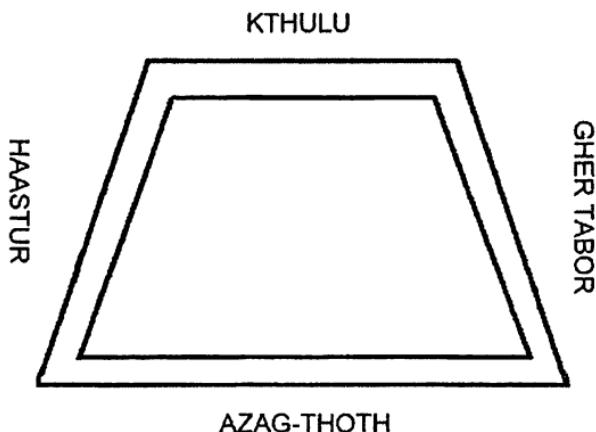
Ктулу Р'лайх фхтагн!

Ктулу Р'лайх фхтагн!





В момент овладения личностью Великого Бога Ктулу, когда он будет вовлечен в тело Хозяина, медиум называет имя Бога, его власть далее передается Жрецу вместе с Чашей Эманации Релайха. Далее все пьют из этой Чаши.



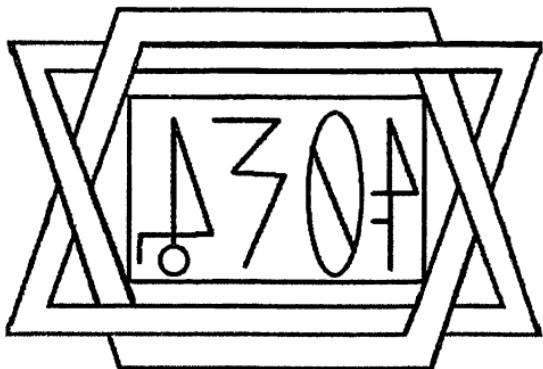
ЗАКЛИНАНИЕ ДЛЯ ЗАКРЕПЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ЧЕРНОЙ МАГИИ

Алси ку нуши илани җүшити
Идти куну алси җүшитүм қаллалут қаттутүм
Алси барапитүм қаблитүм у намаритүм
Ашшу қашшапту у қашшиғанни
Ели нитүм Аббираанни
Илли-иа у Иштари-иа ушис-су-у-ели-иа
Ели Амери-иа Амру-усанаку
Иңдикула салалу җуша у урра
Кү-у имтана-аллу-у пи-иа
Угу унти пи-иа ипресу
Ме җаштити-иа уматтү-у
Ели ли нубу-у қсидути си-ипди



ИЗИЗАНИММА ИЛАНЫ РАБУТЫ ШИМА-А ДАБАБИ
ДИНИ ДИНА ДИАЛАКТЫ ЛИМДА
ЕГУ-УШ САЛАМ ҚАШШАПИ-ИА У ҚАШШАПИ-ИА
ША ЕПИИХИА У ҚУШТҚЛЫШТИ-ИА
ИС ҚАСС-ССАРАТЫ ША ҚУШИ ЛИПЩУРУ РУКСИША ЛИМНУЧИ
ПИША ЛУ-У ЗАЛ ЛУ ПИШАНУША ЛУ-У ТАБТУ
ША ИҚБУ-У АМАТ ЛИМУТТИ-ИА ҚИМДА ЗАЛ ЛУ ЛИТА-ТҮК ҚИ-ИШРУША
ПУ-УТТУ-РУ ИПШЕӨУША ҚСУЛЛУҚУ
ҚАЛ АМАТУША ҒАЛА-А СЕРИ
ИННА ҚИБІТ ИҚБУ-У ИЛАНЫ ҚУШИТУМ

Вот печать закрепления результата:





ДРУГОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ДЛЯ ЗАКРЕПЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТА

Ссалмани-иа анна пагди таңқида дүпцира

Ссалмани-иа анна пагди тақсира дүпцира

Ссалмани-иа хи пагри түшни-илла фуғцира

Ссалмани-иа Унди пагри түшни-илла дүпцира

Ссалмани-иа анна кулкуллати таңқида дүпцира

Ссалмани-иа ина игари таңқса-а дүпцира

Ссалмани-иа ина аскүпрати Гүшни-илла дүпцира

Ссалмани-иа ина би'ша дури таңқса-а дүпцира

Ссалмани-иа ина аскүпрати Гүшни-илла дүпцира

Ссалмани-иа ма би'ша дури таңқса-а дүпцира

Ссалмани-иа ина би'ша дури таңқса-а дүпцира



КНИГА V

КНИГА ИСКУССТВА НЕКРОМАНТИИ

Чтобы познать искусство некромантии я спустился в самые глубокие пещеры, где я видел вещи страшные и потрясающие. Проклятый и всеми забытый я похоронил себя заживо. Мудрец Ибан Сшасабао, говорят, мог воскресить любого волшебника из пепла. Это поистине известно немногим, но, однако это установленный факт, что желание мертвого волшебника получить власть над его собственной душой может поднять его из могилы и дать возможность завершить все свои земные дела. Хотя чаще всего некромантия используется для выполнения злорадных дел и вреда другим.

С большой вероятностью, тем не менее, труп может быть оживлен, если все его участки тела остались неповрежденными; но в каждом случае воскрешения, после выполнения порученного дела, энергия зомби иссякает и тело возвращается в первоначальное состояние. Я долгое время провел в склепах мертвецов, наблюдая за действием червей прогрызающих себе путь в бренном теле, прежде чем постиг тайну их мудрости и научился вызывать и воскрешать мертвых.

На земле халдеев я научился от волшебников способу как определить количество жизненных сил человека, отделяющих его от смерти.

Для этого нужно взять теплой крови, которая вышла из вены, смешать ее с вином и другими компонентами, чтобы отлить из них свечу. Когда человеческое тело болен или в опасности, она горит тускло и пламя колеблется, если же он умрет, то она совсем погаснет.

Другие свечи могут быть сделаны злодеями из жира новорожденного, они, как правило, используются для некромантии. Также, существует свеча, сделанная из руки преступника, приговоренного к смерти. Эта волшебная рука, часто использовалась ворами, поскольку, когда она светит в комнате, не может проснуться ни один спящий.



Таким образом, я живу на кладбище среди склепов и могил, постигая древние тайны. Я взвывал к Гулям пустыни, питающихся мертвчиной, и они нашептывали мне всчи, о которых лучше сразу забыть и не вспоминать. От них я узнал о многих страшных тайнах непристойного и отвратительного бога Гатанара – пожирателя мертвых душ. Это – один из Старших Богов, кото-



рому поклоняются Гули. Вот одно из самых действенных заклятий мертвцев, поднимающее их из могилы:

DANZARG
ANZARGD
NZARGDA
ZARGDAN
ARGDANZ
RGDAÑZA
GDAÑZAR

Ритуал вызова мертвого духа

Этот ритуал следует проводить в могиле или склепе того мертвца, духа которого вы хотите вызвать. Этот обряд выполняется в полуночный час. Сожгите ладан Ассафодия, используйте ваш кинжал и черную свечу для вызова. Вы должны знать имя того духа, которого будете вызывать во время этой операции. Вот само заклятие:

ИА! Щуб-Ниггурат!

Я призываю Тебя дух пламени!

Я призываю Тебя дух воздуха!

Я призываю Тебя дух земли!

Хайсорга! Теамон Каразан!

Дух земли,

Открой свои тайны.

Извергни их из холодного дыхания твоей груди!

Я призываю Тебя дух земли!

Хайсорга! Теамон Каразан!

Этим безобразным именем освобождаю Тебя!

От связывания

Корнями удушающими Тебя.



Именем Чёрной Козлицы Леса,
С тысячию юных!
Иа! Щуб-Ниггурат!
Иа! Тананан Кр'разорда!
Иа! Орказонар
Зер'кктраер
Иа! Щуб-Ниггурат!

Дух П.

Твоим именем призываю Тебя.
Я вызываю Тебя из Бездны.

Дух П.

Имя принуждает Тебя явится. Появись теперь в этом месте. В
этом круге, в который я призываю Тебя.

Дух П.

Имя принуждает Тебя.

Прийти ко мне, и проявить свой истинный облик.
Ты должен ответить полностью на все мои вопросы
И исполнить все мои желания!

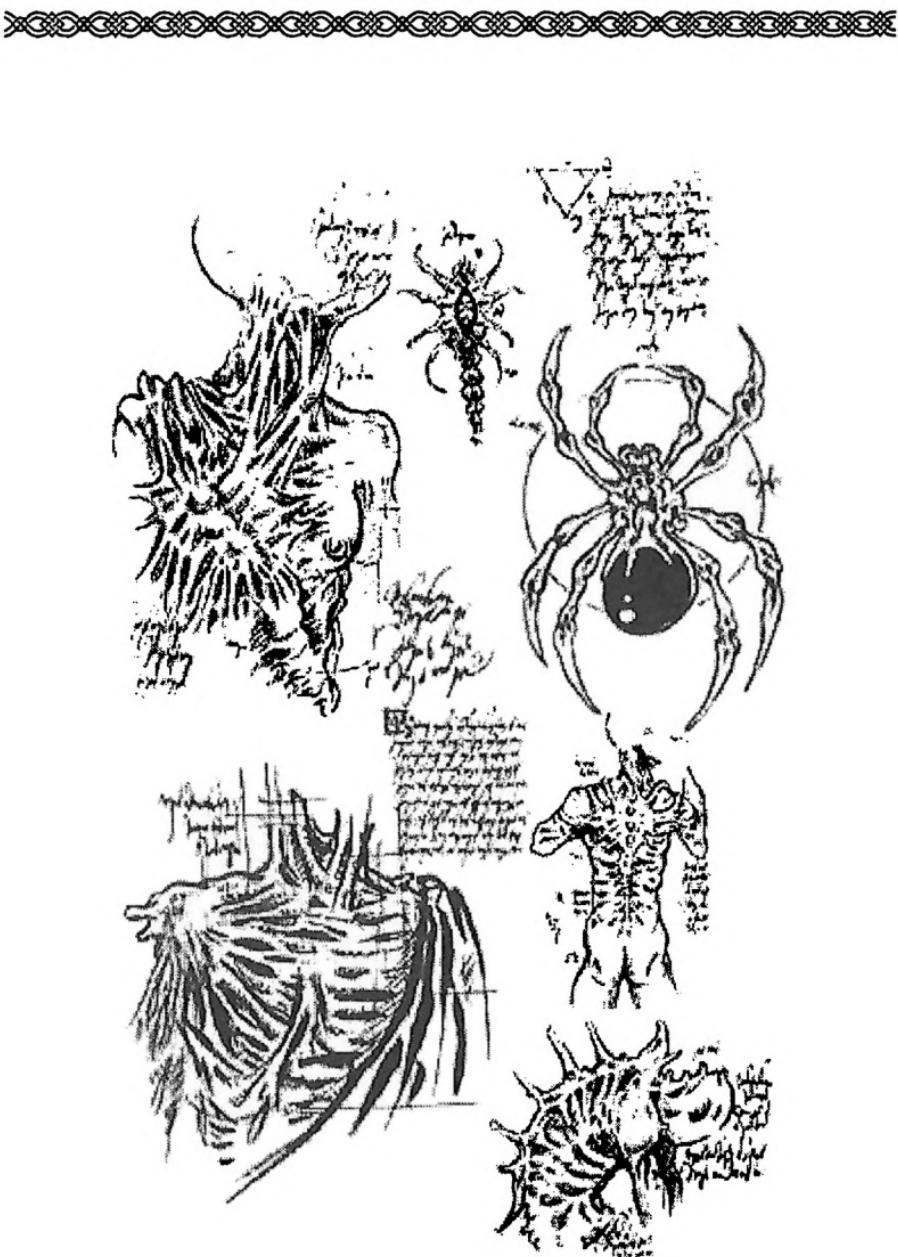
Иа! Тананан Кр'разорда!

Иа! Тананан Кр'разорда!

Иа! Орказонар

Зер'кктраер

Иа! Щуб-Ниггурат!



КНИГА VI

ВЕЛИКОЕ ЗАКЛИНАНИЕ БОГА ОГНЯ

Чтобы уничтожить любое порождение Древних можно воспользоваться Великим Заклинанием Бога Огня.

Дух Огня, Помни!

Гибил, Дух Огня, Помни!

Гирра, Дух Пламени, Помни!

О, Бог Огня, могучий сын Ану, самый устрашающий среди

Твоих Братьев, Восстань!

О, Бог Пожара, Бог Разрушения, Помни!

Восстань, о, Бог Огня, Гибил, во всем Твоем величии, и пожри
моих врагов!

Гибил Гашру Умунна Йандуру

Туште Йеш Шир Иллани У Ма Йалки

Гишбар Иа Зи Иа

Иа Зи Дингир Гирра Канпа!

Восстань, сын Огненного Диска Ану!

Восстань, отрыск Золотого Оружия Мардука!

Не я, но Энки, Повелитель Чародеев, призывает тебя!

Не я, но Мардук, Убийца Змеи, призывает тебя сейчас!

Сожги и зло, и злодея!

Сожги и Колдуна, и Колдуныю!

Опали их! Сожги их! Уничтожь их!

Поглоти их силы!

Унеси их прочь!

Восстань, Гишбар ба Гибил ба Гирра Зи Ага Канпа!

Дух Бога Огня, Твое искусство призвано!

Қакқамануну!



КНИГА VII

КНИГА МАКЛУ

Здесь приводятся формулы изгнания, сожжения и связывания, врученные нам повелителем ЭНКИ. Заклинателю следует исполнить их над АГА МАСС ССАРАТУ, применяя надлежащие изображения, описанные ниже. Заклинания эти полагается произносить после того, как призван Страж. Он исполнит все, к чему обязывают его эти заклятия. Когда он вернется, его следует отпустить так, как это было описано выше. Знай, что после того, как ты использовал изображения, их следует сжечь дотла, а пепел захоронить в земле, в таком месте, где его никто не найдет, ибо прикосновение к нему принесет гибель.

Знай, что Злых Духов семеро, ибо семь Маскимов вырывают сердце из груди человека и смеются над его Богами. И магия их весьма сильна; они – Владыки над тенями и глубинами морей, и, как утверждают, они некогда царили над МАГАНОМ, откуда они и явились. Формулы изгнания, или экзорцизма, следует произносить отчетливым, голосом, не запинаясь и не сбиваясь, не поддаваясь дрожи. Руки надлежит поднять над головой в жесте Жреца ШАМАША, а перед глазами у тебя должен быть Дух Бога ШАМАША, даже если ШАМАШ в эту пору отдыхает за Горой Скорпиона.

Ни в коем случае нельзя менять ни единого слова. Заклинания эти нельзя показывать непосвященному и неподготовленному человеку, иначе ты навлечешь на себя и свое потомство проклятия НИНГИЗИДА.

ЗАКЛЯТИЕ ВЕНЦА АНУ

Я возлагаю Звездный Венец Небес, могущественный Диск
Ану на свою главу
Дабы добрый Дух и добрый Страж
Пребывали в моей главе всегда,
Дабы получить благославение Старших Богов.

Уддугхул
Аллахул
Гиддимхул
Маллахул
Маскимхул
Дингирхул
Злой гуль!
Злой ми-го!
Злой призрак ночи!
Злой шайтан!
Злой бог!
Злой шантак!
Злой шоггот!
Ни злой дух,
ни злой джинн,
ни злой ахур,
ни злой дэв,
ни джинн қолдуныи,
ни джинн, пожирающий отбросы,
ни джинн крадущий,
ни тень ночной,
ни покров ночной,
ни Госпожа джиннов,
ни отпрыск джиннов,



НИ ЧАРЫ ЗЛЫЕ,

НИ ВОРОЖБА,

НИ КОЛДОВСТВО, —

НИКАКОЕ ЗЛО В МИРЕ ИЛЬ ПОД ОНЫМ ПО ВСЕМУ СВЕТУ ИЛЬ ИЗВНЕ
СЕГО СВЕТА НЕ ОВЛАДЕЕТ ПНОЙ ЗДЕСЬ!

БАРРА АНТЕ МАЛДА!

БАРРА АНТЕ ГЕ ЙЕНЕ!

Зи дингир анна қанпа!

Зи дингир қиа қанпа!

ГАГГАМАННУ!





ЗАКЛИНАНИЕ ПРОТИВ СЕМЕРЫХ ЛЕЖАЩИХ-В-ОЖИДАНИИ

Их Семеро

Их Семеро

В глубинах Океана, их Семеро

В сияющих небесах, их Семеро

Они выходят из океанских глубин

Они выходят из тайного укрытия

Они – не мужчины, не женщины

Они вытягиваются, словно щупли

У них нет жен

Они не рождают детей

Они незнакомы с милосердием

Они не слышат молитв

Они смеются над желаниями

Они – черви, выходящие из Гор Масшу

ВРАГИ НАШЕГО ГОСПОДИНА ЭНКИ

Они – мщение древних

Вызывающие опасность

Получающие власть через жестокость

ВРАГИ! ВРАГИ! Семь Врагов!

Их Семеро!

Их Семеро!

Дух Неба, Помни! Дух Земли, Помни!

ЗАКЛИНАНИЕ ПРОТИВ ДУХОВ, СТРЕМЯЩИХСЯ РАЗОРВАТЬ КРУГ

Зи АННА ҚАНДА!
Зи ҚИА ҚАНДА!
Галлу БАРРА! Намтар БАРРА!
АШАҚ БАРРА!
ГИГИМ БАРРА!
АЛАЛ БАРРА!
ТЕЛАЛ БАРРА!
МАСКИМ БАРРА!
Үтүқ БАРРА!
ИДЛА БАРРА!
ЛАЛАРТУ БАРРА!
ЛАЛЛАСУ БАРРА!
АҚАҚХАРУ БАРРА!
УРУККУ БАРРА!
КИЕЛГАЛАЛ БАРРА!
ЛИЛИТУ БАРРА!
Үтүқ хул един на зу!
Алла хул един на зу!
Гигим хул един на зу!
Мулла хул един на зу!
Дингир хул един на зу!
Маским хул един на зу!
БАРРА!
Единназу!
Зи АННА ҚАНДА! Зи ҚИА ҚАНДА!

ЗАКЛІНАНИЕ ЗИ ДИНГІР

(Нужно использовать при любых проявлениях зла.)

Зи дингир ннги е не қанпа
Зи дингир ннги е не қанпа
Зи дингир еннуд е не қанпа
Зи дингир ниннуд е не қанпа
Зи дингир енн куркур е не қанпа
Зи дингир нинн куркур е не қанпа
Зи дингир н да шуррим ҭа қанпа
Зи дингир ниннда шуррим ҭа қанпа
Зи дингир ендул әяат га қанпа
Зи дингир нинндул әяат га қанпа
Зи дингир енүхдил ла қанпа
Зи дингир нинн ухдил ла қанпа
Зи дингир енмешир рaa қанпа
Зи дингир нинн же ышир рaa қанпа
Зи дингир енаа ҭaa а дингир Энлиль лааге қанпа
Зи дингир нинна ҭaa а дингир Ниннлиль лааге қанпа
Зи дингир ссисги гиш ҭа сагба даа ни идда еннубаллемә
қанпа
Зи дингир бхаббхар л'гал декуд дингир ри еннеге қанпа
Зи дингир нинни дуггаани а ннунна иа ан сагтннуунга гағха
ене қанпа!



ЭКЗОРСИЗМ ПРОТИВ АЗОГ-ТОТА И ЕГО ПОСЛАНИЦЕВ

(Нужно создать образ трона Азог-Тота и поместить его в пламя Ага Масс Ссарата при прочтении следующего заклятья.)

Кипи! Кипи! Гёри! Гёри!

Утуқ хул та ардатा!

Кто ты, чей сын?

Кто ты, чья дочь?

КАКОЕ КОЛДОВСТВО, КАКОЕ ЗАКЛЯТЬЕ ПРИНЕС ТЫ СЮДА?

ДА ВЫЗВОЛИТ МЕНЯ ЭНКИ, Владыку Магов!

ДА ВЫЗВОЛИТ МЕНЯ АШАРИЛУДУ, сын Энки!

ДА НИЗВЕДУТ ОНИ ТВОИ ЗЛЫЕ ЗАКЛЯТЬЯ!

Я связываю тебя!

Я сковываю тебя!

Я отдаю тебя Гирре,

Владыке огня,

Который опаляет, жгет, сковывает.

Которого даже могущественный Кутулу страшится!

ДА ДАРУЕТ ВЕЧНООПАЛЯЮЩИЙ ГИРРА СИЛУ МОИМ РУКАМ!

ДА ДАРУЕТ Владыку Огня Гибиль силу моим чарам!

НЕСПРАВЕДЛИВОСТЬ, УБИЙСТВО, ОКОЧЕНЕНИЕ ПОЯСНИЦЫ,

РАЗРЫВАНИЕ ПОТРОХОВ, ПОЖИРАНИЕ ПЛОТИ И БЕЗУМIE.

По разному преследуешь ты меня!

Безумный Бог Хаоса!

ДА ВЫЗВОЛИТ МЕНЯ ГИРРА!

АЗОГ-ТОТ ТА АРДАТА! ИА МАРДУК! ИА МАРДУК! ИА АСАЛЛУХИ!

Ты избрал меня для праха,

Ты отдал меня ЧЕРЕПУ,

Ты послал Призраков досаждать мне.

Скитающимся Приведениям Пустынь ты отдал меня.



Призракам падших руин ты отдал меня.
Пустыням, пустошам и запретным Землям ты отдал меня.
Не отрывай более своего рта в заклятьях против меня!

Я отдал твой образ

Пламени Гибид!

Гори, Безумный Бес!

Кипи, Безумный Бог!

ДА РАЗВЯЖЕТ ПЛАМЯ ГИРРЫ ТВОИ УЗЛЫ!

ДА РАЗВЯЖЕТ ОГОНЬ ГИБИЛ ТВОЙ ШНУР!

ДА ОХВАТИТ ЗАКОН ПЛАМЕНИ ТВОЕ ГОРЛО!

ДА ОТОМСТИТ ЗАКОН ПЛАМЕНИ ЗА МЕНЯ!

Это не я, но Мардук, сын Энки, Владыки Чародейства, приказывает тебе!
Каккамту! Канпа!

ЗАКЛЯТЬЕ ПРОТИВ ДРЕВНИХ

(Нужно произносить каждый год, когда Медведица висит на своем хвосте в небесах.)

Разрушительные Бури и Злые Ветры они.

Злой Ураган, предвестник губительной бури.

Злой Ураган, предшественник губительной бури.

Они могущественные дети, Древние.

Вестники Чумы,

Трононосители Нинкигаль.

Они потоп, несущийся через землю.

Семь Богов обширных Небес.

Семь Богов обширной Земли.

Семеро Древних они.



СЕМЬ БОГОВ МОГУЩЕСТВА.

СЕМЬ ЗЛЫХ БОГОВ.

СЕМЬ ЗЛЫХ ДЕМОНОВ.

СЕМЬ ДЕМОНОВ УГНЕТЕНИЯ

СЕМЕРО В НЕБЕСАХ.

СЕМЕРО НА ЗЕМЛЕ.

Утүг хул

Ала хул

Гидим хул

Мулла хул

Дингир хул

Маским хул

Зи АННА ҚАНПА!

За ҚИА ҚАНПА!

Зи дингир Энлиль ла лугал'куркур ра ге қанпа!

Зи дингир Нинлиль ла нин куркур ра ге қанпа!

Зи дингир Ниниб ибила ешарра ге қанпа!

Зи дингир нинни нин куркур ра ге қанпа!

Зи дингир а нунна дингир галгала е не қанпа!

Зи дингир анна қанпа!

Зи дингир қиа қанпа!

БАБАРАРАРА АНТЕ ҖАЛДАДА!

БАБАРАРАРА АНТЕ ГЕГЕ ЕНЕНЕ!

ЗАКЛИНАНИЕ ЗАЩИТЫ ПРОТИВ ПРИСЛУЖНИКОВ ДРЕВНИХ

ШАММАШ ША ҚАШАДИЙА ҚАСШАТ ТИЙА ЕПИШИА ҚУШТЕПИШ ТИЙА!

Кима тинур қхутуршуну л'рим!

Ликхулу пизубу у лиғтааттуку!

Е қышташуну қима өмөк нааду ина тиқхи ликху!



Шуну лимтуұма АНАҚУ лу'ублуй!

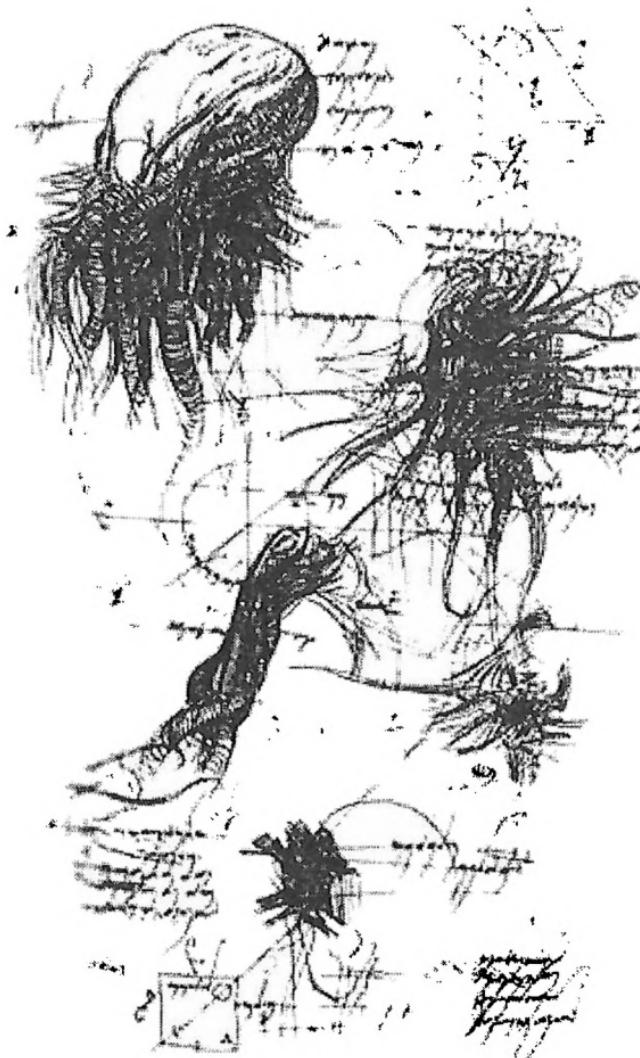
Шуну линишуұма АНАҚУ лу'уднин!

Шуну ли'иктишуұма АНАҚУ лууппаратар!

ТИРРАМА ШАЛОУТИ ША ҚАШШАГТИ ША РУҚХИ ЙЕ ИПУШУ

Шүпт ый АРҚХИШ УППУ ЙУШ!

ЗИ ДИНГИР ГАЛ ҚЕШШЕБА ҚАНГА!





(Заклинание должно быть прочитано семь раз в Круге, начертанном мукой пред Ага Масс Ссарату, если обнаружено, что прислужники Тиамат направляют силы против тебя или соседей. Или оно может быть произнесено, когда Медведица свисает со своего хвоста в Небесах, когда время сбиения гибельнесущих служителей для своих обрядов. Да будет Ану милостив к тебе!)

ЗАКЛИНАНИЕ ПРОТИВ ОДЕРЖИВАЮЩЕГО ДЖИННА

(Нужно произносить, когда тело одержимого отдалено, или когда должна сохраняться тайна. Следует исполнять находясь в своем Круге перед Стражем.)

Злой Бог
Злой Джинн
Джинн Пустыни
Джинн Горы
Джинн Моря
Джинн Топи
Злой Гений
Отвратная Лярва
Злые Ветры
Джинн, охватывающий тело.
Джинн, дерущий тело.
Дух Небес, Помни!
Дух Земли, Помни!
Джинн, охватывающий человека.
Джинн, охватывающий человека.
Гигант, служащий злу.
Отродье злого Джинна
Дух Небес, Помни!



Дух Земли, Помни!
Тот, кто лепит личины.
Тот, кто наговаривает.

Злой Ангел,
Злой Глаз,
Злой Рот,
Злой Язык,
Злые Губы,

Самое совершенное колдовство.

Дух Небес, Помни!

Дух Земли, Помни!

Ниннкигаль, супруга Нинняу.

Да обратят она лицо туда, где ты есть!

Да сгинут злые Джинны!

Да охватят один другого!

Да поглотят кости друг друга!

Дух Небес, Помни!

Дух Земли, Помни!



ЗАКЛИНАНИЕ АННАКИЯ

(Заклинание Небес и Земли и всего между против одерживающего Джинна, которое следует произносить семь раз над телом одержимого, пока дух не выйдет из него чрез нос и рот в образе жидкости и огня, подобно зеленому маслу. После человека будет здоров и должен жертвовать Инанне в храм се. Если этим пренебречь, возвратится джинн, которого Инанна изгнала прочь.)

Зи дингир АННА ҚАНПА!

Зи дингир ҚИА ҚАНПА!

Зи дингир УРУКИ ҚАНПА!

Зи дингир НЕБО ҚАНПА!

Зи дингир Иштар ҚАНПА!

Зи дингир ШАММАШ УДДУ ҚАНПА!

Зи дингир НЕРГАЛ ҚАНПА!

Зи дингир МАРДУК ҚАНПА!

Зи дингир НИНИБ АДДАР ҚАНПА!

Зи дингир ИГИГИ ҚАНПА!

Зи дингир АННУННАКИА ҚАНПА!

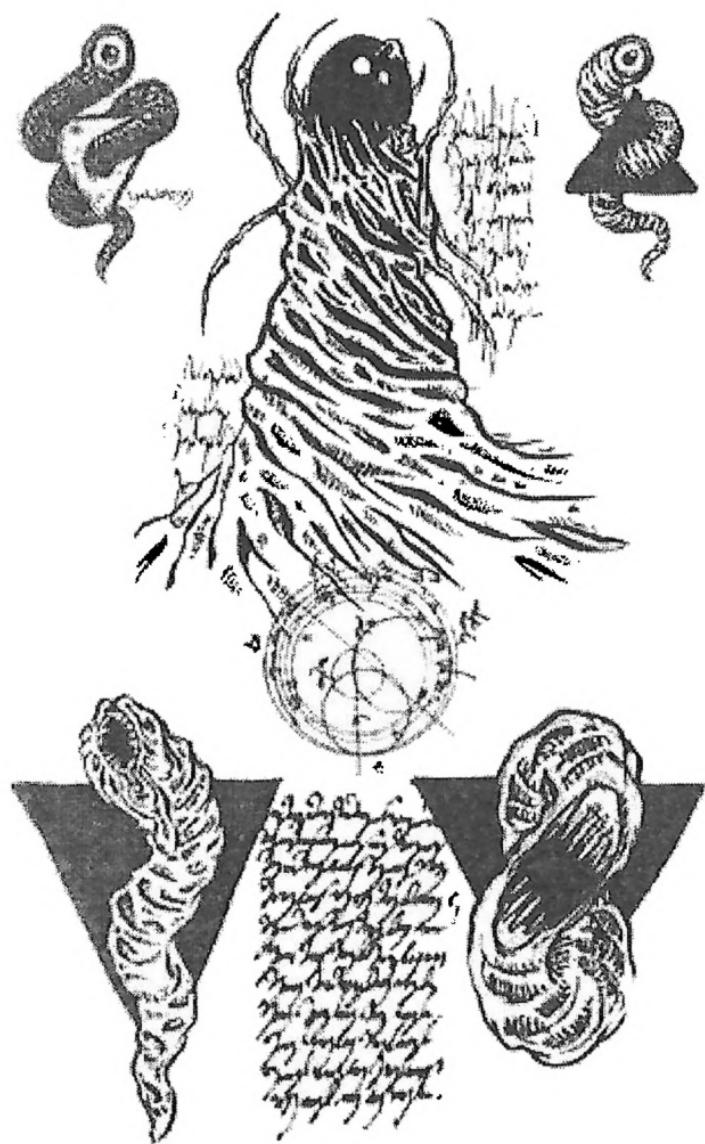
Зи дингир ЭНЛИЛЬ ЛА ЛУГАЛЬ КУРКУРРАГЕ ҚАНПА!

Зи дингир НЕНЛИЛЬ ЛА НИНКУРКУРРАГЕ ҚАНПА!

Зи дингир НИНИБ ИББИЛА ЕШАРРАГЕ ҚАНПА!

Зи дингир НИННИНИН КУРКУРРАГЕ ГИГШИ ИНН БХАББХАРАГЕ ҚАНПА!

Зи дингир АННУННА ДИНГИР ГАЛГАЛЛАЕНЕГЕ ҚАНПА!
ҚАКАММУ!



Связывание Колдунов

(Когда вы досаждаетесь наговорами приспешников Древних, сотвори их образ, один мужской и один женский, и сожги их в пламени Ага Масс Ссарату, сопровождая обряд следующим заклятьем связывания.)

К вам взываю, Боги Ночи.
Вместе с вами я взываю к Ноchi, Сокрытой Деве.
Я взываю в Сумерки, в Полночь и на рассвете.
Ибо они очаровали меня.
Колдун и ведьма оковали меня.
Мой Бог и моя Богиня печалятся по мне.
Я уязвлен болью болезни.
Я стою, ибо не могу лечь
Ни ночью, ни днем.
Они набили мой рот веревками!
Они набили мой рот травой!
Они оскудили воду моего питья.
Мои радости омрачены, мое веселье стало горем.
Востряньте! Великие Боги! Услышьте мой плач!
Верните справедливость! Зрите за моими путями!
Я владею образами колдуна и ведьмы,
Ведьмака и колдуны.
ДА РАЗРУШАТ ТРИ СТРАЖА Ночи их злые чары!
ДА БУДУТ ИХ РЫ ВОСКОМ, А ЯЗЫКИ МЕДОМ!
СЛОВА ПРОКЛЯТЬЯ, КОТОРЫЕ ГОВОРЯТ
РАСТАЮТ КАК ВОСК!
НАГОВОРЫ, КОТОРЫЕ ПЛЕТУТ, ДА УТЕКУТ подобно меду!
ИХ УЗЛЫ РАЗОРВАНЫ!
ИХ ЧАРЫ РАЗРУШЕНЫ!
ВСЕ ИХ РЕЧИ НАПОЛНЯЮТ ПУСТЫНИ И ПУСТОЩИ



Согласно Указам, которые установили Боги Ночи.
Есть сие Завершение.

ИНОЕ СВЯЗЫВАНИЕ КОНДУНОВ

(Взять шнур с десятью узлами. При прочтении каждой строки заклятия развязывай один узел. Когда завершишь это, брось шнур в огонь и воздай благодарение Богам.)

Мои образа ты отдал мертвым, изыди!
Мои образа ты видел с мертвыми, изыди!
Мои образа ты бросил в сторону мертвых, изыди!
Мои образа ты бросил на землю мертвых, изыди!
Мои образа ты погреб в склепе с мертвими, изыди!
Мои образа ты предал разрушению, изыди!
Мои образа ты замуровал в стены, изыди!
Моими образами ты оббил пороги, изыди!
Мои образа ты заключил во врата стены, изыди!
Мои образа ты отдал Богу Огня, изыди!

САМЫЕ СОВЕРШЕННЫЕ ЧАРЫ ПРОТИВ ОРД ДЕМОНОВ, НАПАДАЮЩИХ НОЧЬЮ

(Нужно произносить, проходя по окружности Круга и окропляя вокруг сладкой водой сосновой шишкой или золотой кистью. В руке можно сжимать образ Рыбы. Заклинание следует читать ясным голосом, каждое слово, громко.)

Иса йа! Иса йа! Ри ега! Ри ега!
Би еша би еша! Хийлка! Хийлка!
Дуплира атлаха иса йа у ри ега



Лимуғтиқуну құма күтри лиғишли шамы йе

Ина зұмри йа иса йа

Ина зұмри йа ри ега

Ина зұмри йа би еша

Ина зұмри йа жийилқа

Ина зұмри йа дұппира

Ина зұмри йа ағлақа

Ина зұмри йа ла татара

Ина зұмри йа ла төтікхи йе

Ина зұмри йа ла тақарруба

Ина зұмри йа ла тасаниқа

Ни йиш Шамаш қабұту лу тәматуны

Ни йиш Энқи бел гимри лу тәматуны

Ни йиш Мардук машташ иланы лу тәматуны

Ни йиш Гишбар қамықуну лу тәматуны

Ина зұмри йа лу йу таппаратасама!

ЗАКЛИНАНИЕ ГОР МАШУ

(Заклятье,зывающее оцепенение врага и приводящее его помыслы в смятение. Оно также связывающее, чтобы колдун не увидел ожидаемого завершения своих усилий.)

Шаду йу ликтүмқунуши

Шаду йу ликлакунуши

Шаду йу лини йих қунуши

Шаду йу ли йихси қунуши

Шаду йу лиғе қунуши

Шаду йу линир қунуши

Шаду йу лиқаттін қунуши

Шаду йу данну елиқуну лимкут

Ина зұмри йа лу йу таппаратасама!

КНИГА VIII

КНИГА ДРЕВНИХ ИМЕН

Эта Книга Мертвых Имен и Символов Древних, которые могут быть найдены по таблицам, приведенным ниже. Но помните, что это знание проклято Старшими Богами! (Как известно Джон Ди разработал собственную магическую систему, которую назвал Энохианской. Данные таблицы для поиска имен Древних автор составил в соответствии со своей парадигмой. Здесь я не буду подробно объяснять процесс нахождения Имен Древних, для этого следует изучить досконально Энохианскую Магию. Отсылаю читателя к литературе по этой тематике.)



ТАБЛИЦЫ И СИМВОЛЫ ДРЕВНИХ ИМЕН

ТАБЛИЦА МЕРТВЫХ ИМЕН

Г	І	А	П	У	Р	А	З	Л	П	І	Е
К	І	П	А	Р	З	О	Д	А	Р	Е	Л
А	Г	Г	А	О	П	Л	У	Ф	П	І	А
Р	Е	А	П	Д	О	З	Х	Е	Л	І	Р
П	О	П	А	М	О	В	Г	Л	О	К	К
В	А	А	Р	І	А	З	О	Ү	Е	Л	А
Н	Т	О	Н	Т	Н	Т	А	С	Г	О	Ү
Д	Е	С	А	З	Н	О	П	А	Т	О	В
Л	Е	8	F	8	I	А	Е	Л	О	Р	А
П	А	І	8	А	Р	О	А	Р	М	М	Е
8	У	Е	Д	L	А	І	Т	А	А	І	К
П	О	І	Р	Т	E	М	К	І	А	Е	І
Е	В	Н	Е	Р	О	П	А	К	К	Ө	П

Таблица Хастер

G	H	A	A	П	R
G	U	L	L	A	G
H	A	П	Д	H	A
A	8	П	R	О	L
8	T	U	A	K	О
T	A	R	П	A	П

Таблица Ктулу

U	G	I	L	A	H
H	П	8	A	L	U
I	K	T	H	A	L
Z	Y	T	H	A	D
V	G	G	L	I	A
G	H	I	М	М	L

Таблица Ктуга

М	А	В	Т	А	П
К	Ү	Р	А	Л	Т
Т	Р	Ө	А	М	А
У	Г	Н	Н	А	Л
Д	Е	А	М	Ө	П
К	Ү	Р	Ү	Л	Л

Таблица Глааки

Ө	С	Н	Т	Ү	Л
Г	Н	Е	А	М	А
А	Р	Г	Г	И	А
З	Д	Ү	П	А	Л
Н	Ө	Р	Г	У	Л
Ү	Е	З	Г	Н	А

ТАБЛИЦА ЦАХОГТУ

П	Р	У	Т	А	8
I	G	G	I	П	R
Ә	R	U	П	L	A
L	P	T	E	R	П
B	A	8	R	8	A
Т	8	A	G	G	R

ТАБЛИЦА ЯГ

8	8	П	Р	Р	А
Т	8	А	П	G	G
Ү	8	8	А	П	Р
Н	К	Ө	П	П	А
А	А	8	8	R	П
К	Ү	8	8	Н	А



Таблица Гатханар

Y	G	H	A	П	U
Θ	8	U	L	T	H
Θ	8	Y	L	Θ	H
G	H	A	П	Д	R
П	H	R	R	Y	П
R	П	Y	П	A	R

Ниже приведены символы Древних, полученные из таблиц по методу Джона Ди.

СИМВОЛЫ ДРЕВНИХ



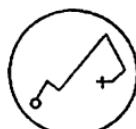
AZAG-THOTH



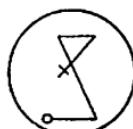
NYARLAT-HOTEP



SHUB-NIGGURATH



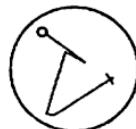
DAOLOTH



ABOOTH



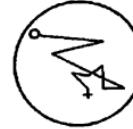
TAWIL-ATUMIR



KTHULU



CTHUGA



CHATAPOOTHOA



TSATHOUGGHA



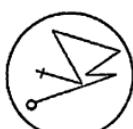
YGOLOMIAK



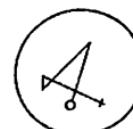
HASTER



GLAAKI



KYAEGHIA



YIG



GATHANAR

КНИГА IX

КНИГА 50 ИМЕН МАРДУКА

Это есть Книга Мардука, сына Владыки Энки, Властелина Магов, низвергнувшего Тиамат, известную как Кур, известную как Хумбаба, в магическом сражении, изгнавшего Древних дабы Старшие Боги могли жить и править Землей.

В незапамятные времена, перед тем, как небеса и твердь были определены на свои места; когда Древние были повелителями всего существовавшего и не существовавшего, не было ничего кроме Тьмы. Не было Луны. Не было Солнца. Не было ни планет, ни звезд. Не росло ни травы, ни деревьев, ни растений. Древние были Властелинами Пространств, ныне неизвестных иль забытых, и все было Хаосом.

Мардук был избран Старшими Богами для сраженья с Тиамат и низвержения Великой Покоящейся Змеи, обитающей под Горами Скорпиона. Мардуку было вручено оружие, Символ и Пятьдесят Сил на битву с ужасной Тиамат, и каждая Сила обладает своим собственным оружием и своим Символом, которые суть могущественнейшее обладание Старших против Древних, угрожающих из Бездны, Великой Тьмы, Первозданного Хаоса, замысливших уничтожить род человеческий и их покровителей Старших Богов, живущих средь Звезд.

Старшие Боги забыли об этом. Они далеки и пребывают в забвении. Им нужно напоминать время от времени о необходимости бдить Земные Пределы, и нести стражу у Врат, ведь Врата не заперты непрестанно. Поэтому в них может войти Страж Запределья Иак Саккак, войти и привести с собой несметные орды Древних: Иак Кингу, Иак Я-га, Иак Яабуа, Иак Хумбабу, Ишниггараб, Иак Хастура и Иак Кутулу, Собакобогов и Драконобогов, Морских Чудищ и Богов Глубин.

Следи за Днями. День, когда Большая Медведица нижайше свисает на небе, а четверти года отмерены ей в четырех направлениях, Врата могут быть открыты Древними. Поэтому Старшим Богам нужно убедиться, что Врата заперты и остаются та-



ковыми. Они должны быть опечатаны Старшим Знаком в надлежащем обряде с соответствующими заклятьями.

Здесь следуют Пятьдесят Имен со своими Символами и Силами. Они могут быть призваны после того, как Жрец ступил на Ступень Лестницы Светил и достиг Святого Града. Символы нужно вычертить на пергаменте иль глине и поместить на алтарь Вызова. И благовониями должны быть кедр и резкие сладкопахнущие смолы. И Обряд Вызова будет обращен на Север...



ДРЕВО НЕКРОНОМИКОНА

Теперь перейдем непосредственно к изложению практической части магии «Некрономикона». Мною установлено, что Пятьдесят Имен Мардука соотносятся с 50 каббалистическими Вратами Древа Жизни, также как и иные найденные соответствия с 22 Арканами Таро и 10 сефираторами.

Древо Жизни (см. рисунок 1) самая таинственная и совершенная форма выражения мистической мысли в каббале. В этой схеме заложены вселенские законы и невообразимые возможности их использования. Слабый человеческий ум лишь слегка приоткрыл завесу тайны, большая часть загадки Сфинкса еще никем не разгадана. Каждая из 10 сфиrot на Древе Жизни трактуется как вид сознания, который можно достичь путем последовательного прохождения через 22 соединяющих цинарота. Сефиры представляются кругами, символизирующими планеты: Нептун, Уран, Сатурн, Юпитер, Марс, Солнце, Венера, Меркурий, Луна, Земля (Плутон). Двадцать два цинарота, или канала, изображаются линиями, соединяющими круги сфиrot. Каждый цинарот соответствует букве священного алфавита и Аркану Таро. Вместе сефиры и цинароты образуют 32 Пути Мудрости (см.таб.2).

Древо Жизни – это матрица макро и микрокосма. На макро уровне – это модель нашей солнечной системы. На микроуровне – Адам Кадмон (прототип идеального человека). 22 канала цинарот – информационно-энергетические каналы, которые соединяют 10 информационно-энергетических узлов матрицы. На микроуровне они определяют движение энергии по чакрам и меридианам, на макроуровне – влияние космических сил. В момент нашего воплощения на Земле, божественный свет, подобно потоку воды наполняющей сообщающиеся сосуды, вошел в подготовленное тело и распределился в нем в соответствии с матрицей дня рождения. У каждого человека матрица – индивидуальна. Распределение божественного света по цинаротам и



сефирам определяет в первую очередь потенциальные возможности и способности, заложенные при рождении.

Далее следует мое описание всех Имен Древних и Старейших в зависимости от их расположения на Древе Некрономикона. Подписи 50 Духов Мардука мною были получены при контакте с каждым из них методом автоматического письма. Вы можете получить свои знаки, если сочтете это необходимым.

ОПИСАНИЕ ДРЕВА НЕКРОНОМИКОНА

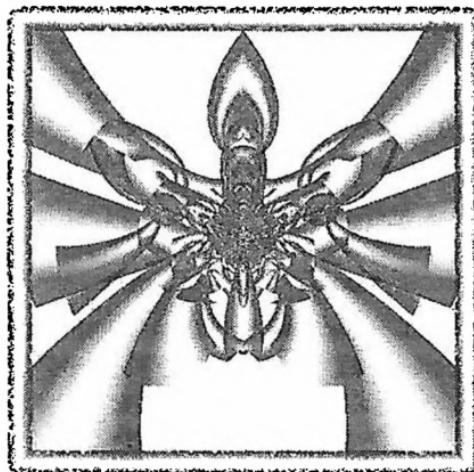
Сефира Кетер – 1 Путь Разума

Тиамат, Энки, Эйа, Ктулху

1-й элемент матрицы

50 Врата Разума

Эклиптика: с 1 по 5 градус Зодиака



Первое Имя есть Мардук.

Он, тот, пути которого одиозны; чьи дела – аналогичны.

MARDUK, как назвал его отец при рождении. Кто обеспечивает выпас и водопой, обогащает стойла? Кто побеждал хулителей своим оружием – штормами и наводнениями? Кого Боги, его отцы, спасли от бедствия? Истинно, Сын Солнца, он – самый лучезарный из богов! В его лучистом свете они могут жить вечно! Люди же, которым он покровительствует, наделены властью от Бога. Создание, уничтожение, спасение, благодать – его принципы.

Карта Таро: Туз Скипетров (Корень Сил Огня)



В позитивном плане: рождение, начало, происхожденис, створенис, принцип, положение, причина, разум.

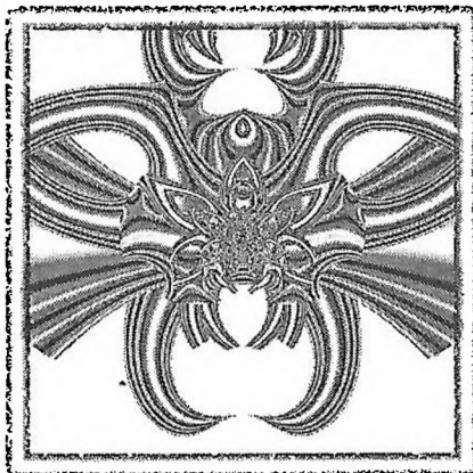
В негативном плане: падсние, упадок, уменьшенис, расточительность, банкротство, разорение, разрушение, порча, отягощение, отчаяние.

Астрологическое значение: знаки Рыбы, Стрельца, Водолея, планеты Нептун, Юпитер и Уран, взаимодействие планет и знаков символизирует собой новую идею, нечто принципиально новое, новый взгляд на вещи, некий первичный творческий акт, творческую мысль, изобретение, предприятие. Метафизически 1 элементу матрицы соответствует этап рождения идеи, ее зарождыш.

2-й элемент матрицы

49 Врата Разума

Эклиптика: 6-10°



Второе Имя есть Марукка.

MARUKKA – истинный Бог, создатель всего, что радует сердце, он есть земное настроение и спокойствие. Ведает обо всем с зачинания Мира. Ему известны все тайны, людские или божественные.

Карта Таро: Туз Кубков (*Корень Сил воды*)



Положительное значение: питание, приглашение, изобилие, плодородность, производительность, прочность, устойчивость, постоянство, следствие, усердие, твердость, закон, скрижаль.

Негативное значение: повреждение, погрешность, непостоянство, легкомыслие, изменичивость, переворот.

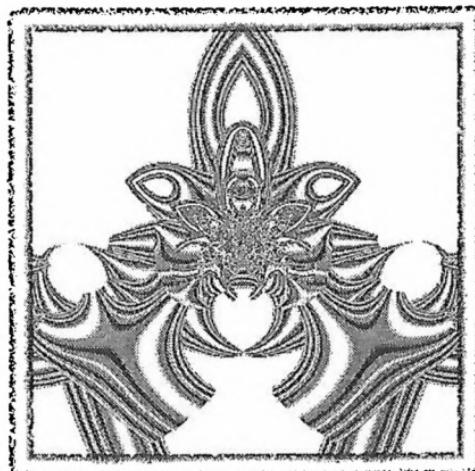
Астрологическое соответствие: планеты Венера, Луна и Нептун, знаки Телец, Лев, Весы, дома Второй и Пятый, соединение Солнца с Венерой, Венера в Тельце, Льве, Весах, Венера во Втором или Пятом доме.

2 элемент матрицы символизирует выход за пределы мира вселей. 49 Врата Разума как бы взламывают обыденность. Это, конечно, на высшем проявлении; на низшем проявление энергии 2 ИЭУ приятно разнообразят нашу повседневность.

3-й элемент матрицы

48 Врата Разума

Эклиптика: 11-15°



Третье Имя есть Марутукку.



MARUTUKKU – поистине убежище на Земле, людская защита. Его будут восхвалять люди до конца мироздания. Он опечатал Древних в их пещерах за Вратами. Обладает звездой Аппа.

Карта Таро: Туз Мечей (*Корень Сил Воздуха*)

Положительное значение: беременность, зародыш, семя, вещество, порождение, зачатие, оплодотворение, плодотворность, производство, увеличение, умножение.

Негативное значение: саморазрушение, болезни, деструкция во всевозможных проявлениях, подрыв жизненных сил.

Астрологическое значение: переходы Овен-Телец, Лев-Дева, Стрелец-Козерог, планеты Марс и Плутон, знаки Овен, Рак, Скорпион, Козерог, дома Первый, Четвертый, Восьмой и Десятый, соединение Марса с другими планетами.

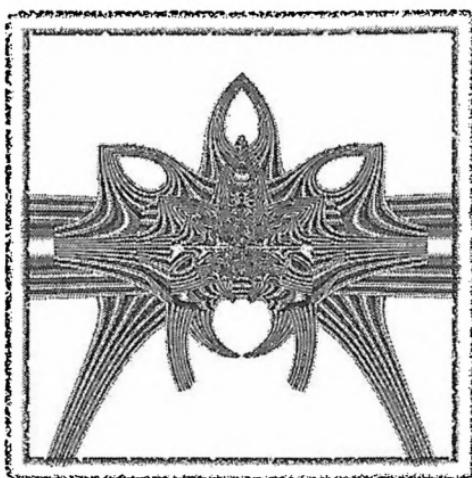
З элемент матрицы символизирует начало воплощения в материю.

48 Врата Разума могут рассматриваться и как зародыш Силы, и как воспринявшая этот зародыш среда. На уровне тела З ИЭУ символизирует новое действие или новый волевой акт. Появляется возможность движения вперед. Через 48 Врата может идти инициация, то есть подключение к чему-то новому.

4-й элемент матрицы

47 Врата Разума

Эклиптика: 16-20°



Четвертое Имя есть Барашакушу.

BARASHAKUSHU – восставший против Древних и захвативший их врасплох. Его сердце широко, а сочувствие не знает границ. Заклинателю он наиболее полезный. Слово, используемое в его вызове есть Баал-дуру.

Карта Таро: Туз Пентаклей (Корень Сил Земли)

Положительное влияние: благополучие, счастье, восхищение, восторг, экстаз, чудо, удовольствие.

Негативное влияние: невозможность роста, неплодородность, стерильность, отсутствие источников дохода, богатство без счастья, процветание без удовлетворения, здоровье, которое тратится попусту, растраты, в том числе денежные, нищета, голод.

Астрологическое соответствие: переход от Козерога к Водолею, знаки Козерог и Водолей, дом Десятый, планеты Сатурн и Юпитер.

Активизация 4 элемента матрицы указывает на то, что субъект, возможно, готов к выходу на завершающую прямую и движется прямиком на вершину социальной пирамиды. Прохожде-



ние 47 Врат Разума символизирует обретение новых возможностей, в том числе – возможность взглянуть на всё новым, свежим взглядом. На физическом плане это может означать деньги, доход, признание, связанное с богатством. 4 ИЭУ может указывать также и на какие-то события, связанные со здоровьем. Это может быть либо болезнь, либо исцеление.

**5-й элемент матрицы
11 Путь Разума – Алеф
Эклиптика: 21-25°**

Имя Бога: Эилиль, Анна

Карта Таро: Первый Аркан Маг (*Mag Силы*)

Буква еврейского алфавита: Алеф.

Числовое обозначение: Единица.

Астрологическое соответствие: Нептун.

Стихия: Воздух.

Изображение: На карте изображен Ан. Он в образе полного человека, коронованного тиарой с восьми лучевой звездой. Его посох, который поднят правой рукой, с одной стороны, опирается на землю, с другой, упирается в небеса. Они – лишь части разрубленной богини Тиамат. Из-за того что праматерь всего сущего разрублена, к ногам Ана стекает Река Жизни. Она символизируется потоком кубков, динариев, мечей и жезлов.

Позитивное значение: воля, мастерство, ловкость, красноречие, желание рисковать, использовать свои силы. Карта выражает решительный шаг, умение воспользоваться ситуацией, обретенис или применение власти, полную уверенность в собственных силах. Особенно благоприятна карта ловкого Мага для бизнеса, поскольку она сообщает о предприимчивости и честолюбии человека.

Негативное значение: слабость, отсутствие энергии, интриги, обманы.

5 элемент матрицы означает инициацию, обряд посвящения непосвященного. Вступив на 11 Путь Разума вы достигли желаемого в тех пределах, которые вам подвластны.



**6-й элемент матрицы
12 Путь Разума – Бет
Эклиптика: 26-30°**

Имя Бога: Арма, Кужух

Карта Таро: Второй Аркан – Жрица (*Жрица Храма Изиды*)

Буква еврейского алфавита: Бет.

Числовое обозначение: Двойка.

Астрологическое соответствие: Луна.

Стихия: Вода.

Изображение: На карте Богиня изображена женщиной с распущенными волосами. В одной руке она держит писцовый грифель, в другой плод финика, а из-за ее плеч видны растущие злаки. Голову небесной богини украшает рогатая тиара из злаков. Справа от Нисабы Солнце, слева – Луна, а под ногами планеты.

Позитивное значение: оккультная тайна, мистическое таинство, загадочность, тайна. Это очень благоприятная карта для женщин и вопросов, связанных с любовью, с продолжением рода. Однако особенно, она благоприятна для ученых и людей связанных с наукой, а также оккультизмом. Она сулит новые открытия, гранды, стипендии. Для бизнеса образ Нисабы символизирует «ню», деловое чутье, профессионализм.

Негативное значение: сокрытие истины, запутывание, неясность перспектив, неопределенность будущего.

Прохождение 12 Пути Разума означает, что вы напряженно пытаетесь понять высший смысл чего-либо, ищете скрытые до селе факторы, которые, тем не менее, влияют на вашу личную жизнь и работу. Не исключено, что вы каким-то образом, непознаваемо, оказываете сильное влияние на ваше окружение и на обстоятельства. В целом энергия 6 элемента матрицы развивает вашу интуицию, но может усиливать физиологические страсти, плотское наслаждение.



**7-й элемент матрицы
13 Путь Разума – Гимл
Эклиптика: 31-35°**

Имя Бога: Длибат, Сарди, Нинсиана, Хурри-Серри

Карта Таро: Третий Аркан – Императрица (*Венера Управления*)

Буква еврейского алфавита: Гимл.

Числовое обозначение: Тройка.

Астрологическое соответствие: Венера.

Изображение: На карте богиня Нинту изображена сидящей на троне среди роскошного сада. Растущие там травы, бродящие животные и, наконец, люди – это все ее дети. И даже змея прильнула к ее живительному соску. Однако у ног великой богини валяется поверженный орел. Считается, что она отправила сына – бога Нинурту на битву с этой огромной птицей, и в битве молодой отпрыск богини стяжал себе славу. Орел – это его трофей, но принесенный подарком к ногам матери.

Позитивное значение: активность, инициатива, действие, плодородие, рождение, созидание.

Негативное значение: материальные затруднения, бесплодие, упадок творческих сил. Карта выражает семейные ссоры, конфликты или непонимание партнера. Для женщины она, например, может символизировать бесплодие, для мужчины – стерильность.

Прохождение 13 пути Разума может означать, что некий цикл или проект, связанный с вами, близок к завершению, препятствия устранены, в делах достигнута стабилизация.

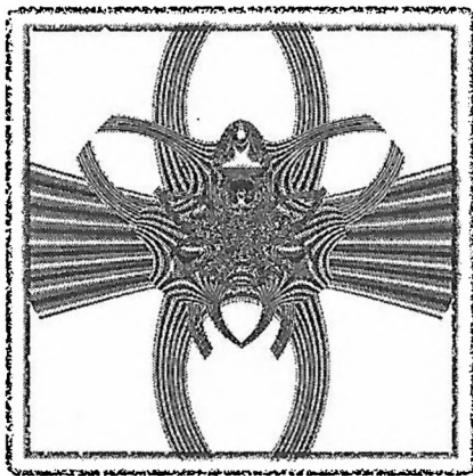


Сефира Хокма – 2 Путь Разума
Ан, Анну, Лумashi (Игиги), Йог-Сотот

8-й элемент матрицы

46 Врата Разума

Эклиптика: 36-40°



Пятое Имя есть Лугалдиммеранкиа.

LUGALDIMMERANQA – его имя, которое провозгласили и возвеличили выше Богов-Отцов. Поистине, он – Господь всех богов небес и земли, Король, воля которого для богов подобна смерти. Привел Хаос к порядку. Унял Воды. Повелитель Ратей Демонов Ветра, сражавшихся с Древней Тиамат на стороне Мардука Куриос. Слово, применяемое в его вызове есть Бануткуку.

Карта Таро: Двойка Скипетров (Повелитель Власти)

Позитивное значение: власть, увязка целей и средств, необходимости и желания, твердость, смелость в предприятии, способность к заниманию должностей, восхищение, чудо, феномен.

Негативное значение: печаль, грусть, меланхолия, огорчение, боль, отчаяние, скорбь, недовольство, раздражение, гнев, досада.



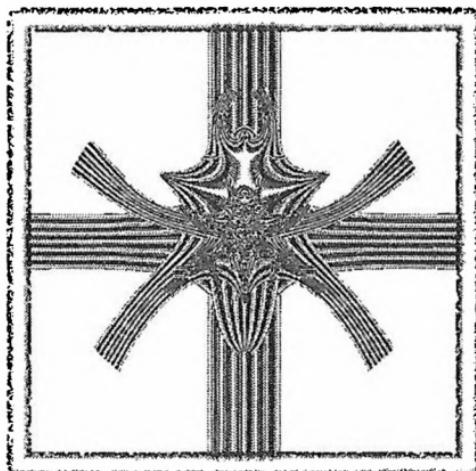
Астрологическое соответствие: знаки Стрелец и Козерог, планеты Юпитер и Сатурн, взаимодействие Юпитера с Солнцем и Ураном.

Любая ваша идея проходя через 46 Врата Разума набирает силу, расширяется. Здесь могут произойти внезапные изменения в вашей судьбе, к которым вы можете быть не всегда готовы.

9-й элемент матрицы

45 Врата Разума

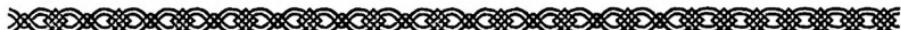
Эклиптика: 41-45°



Шестое Имя есть Нари-лугалдимменкия.

ΝΑΡΙ-ΛΥΓΑΛДΙΜΜΕΝΚΙΑ – «Смотритель богов». Кто на небесах и на земле оставляет для нас пути отступления от неприятностей? Кто приводит нас к миру Игиги (небесного Духа) и Ануннаки. При упоминании этого имени Древние должны дрожать и сотрясаться от ужаса, отступая. Страж Игиги и Ануннаки, второй по чину Повелитель Демонов Ветра. Изгонит любого Маскима, досаждающего тебе. Никто не пройдет в Верхний иль Нижний Мир без его ведома. Его Слово есть Банрабишу.

Карта Таро: Двойка Кубков (Повелитель Любви)



Положительное значение: любовь, страсть, симпатия, привязанность, притяжение, дружба, союз.

Негативное значение: похоть, ревность, алчность, зависть.

Астрологическое соответствие: знак Весы, планета Венера, дом Седьмой.

Посредством 45 Врат Разума происходит становление чувства между двумя людьми.

Парная медитация, в данном случае резко усиливает интуицию, чувствительность.

10-й элемент матрицы

44 Врата Разума

Эклиптика: 46-50°



Седьмое Имя есть Асарулуду – Владетель Пламенеющего Меча.

A8ARULUDU – то имя, которое Эми, отец его предназначил ему.

Он – свет богов, могущественный правитель! Кто он, как не защитник богов и Земли? В жестоком бою он спас всех Старших богов от отступления и бегства. Надзирает за Родом Стражей по наказу Старших Богов. Обеспечивает наилучшей защитой, осо-

бенно в опасных предприятиях, исполняемых по воле Звездных Богов. Его Слово есть Банмаским.

Карта Таро: Двойка Мечей (Повелитель Восстановленной Силы)

Положительное значение: согласование, равновесие, соотношение, близость, дружба, интерес, симпатия, притяжение.

Отрицательное значение: скрытность, клевета, обман, ложь, двуличность, мошенничество, вероломство.

Астрологическое соответствие: планеты Марс, Венера, Хирон, дом Седьмой, противостояние Марса и другой планеты.

Импульс, который задается 10 элементом матрицы, то есть Сила, встречается с сопротивлением среды. Это как бы вектор, направленный навстречу другому вектору. В 44 Вратах Разума происходит проверка: действительно ли сильно ваше желание? На этом урсвне ваша воля сталкивается с препятствием и преодолевает его, либо затухает.

11-й элемент матрицы

43 Врата Разума

Эклиптика: 51-55°



Восьмое Имя есть Намтиллаку.



ЛАМТILLAКУ, бог, который поддерживает жизнь. Он оживил потерянных богов, как если бы он сам их создал; он – Господь, возродивший мертвых Богов колдовством. Он уничтожил своеправных противников. Позвольте нам восхвалить его мастерство! Наиболее скрытый и могущественный Властелин, обладающий знаниями поднятия мертвых и общения с духами Бездны, неведомых их Царице. Ни одна душа не перейдет в мир смерти без ведома его. Его Слово есть Бантукуку-тукку.

Карта Таро: Двойка Пентаклей (*Повелитель Гармонической Перемены*)

Позитивное значение: литературное творчество, эрудиция, труд, послание, письмо, книга.

Негативное значение: путаница, смятение, затруднение, заботоченность, беспокойство, волнение, смущение.

Астрологическое соответствие: знаки Весы и Близнецы, планета Меркурий

11 элемент матрицы указывает на необходимость беготни, какой-то лихорадочной деятельности, скорее всего, во имя денежных интересов.

43 Врата Разума воспроизводят тему Меркурия, поэтому связаны с поездками, письмами, контрактами, их заключением, документацией, деньгами.

12-й элемент матрицы

14 Путь Разума – Далет

Эклиптика: 56-60°

Имя Бога: Умуинпадду, Лагальшулпаза

Карта Таро: Четвертый Аркан – Император (*Владыка Среди Всемогущих*)

Буква еврейского алфавита: Далет.

Числовое обозначение: Четверка.

Астрологическое соответствие: Юпитер.

Стихия: Огонь.

Изображение: Широта замыслов отражает предпримчивость, возвышенность целей – отвагу или силу духа. Такие каче-

ства свойственны изображеному на этой карте Нинурте. Как бог плодородия, Нинурта изображен сидящим на троне в цветущем саду своей матери. Он олицетворение порядка сада. Прямая осанка и скрещенные ноги выдают его готовность к действию, а также бескомпромиссность. В руках у божества волшебное оружие – золотой диск великого Ану и собственный боевой трофея – таблички судеб.

Позитивное значение: стабильность, незыблемость, верность, уверенность, надежность, безопасность, поддержка, помощь, покровительство. Карта часто говорит о его покровительстве человеку, о раскрытии, а также задействованности людьми внутренних ресурсов, о т.н. «втором дыхании». В плане карьеры или бизнеса это даже может быть поддержка конкретного лица, оригинальное мнение. В плане семейных отношений карта нередко выражает отцовство, патриархат, устойчивую опеку мужчины. Что же касается личностного аспекта, то здесь можно сказать о выяснении отношений или расставлении приоритетов между партнерами, друзьями, родными.

Негативное значение: нестабильность, неуверенность, неверность.

По 14 Пути Разума вы движетесь в поисках мудрости, вы испытываете сильное мужское влияние, стабильность, укрепляет авторитет.

В 12 элементе матрицы идет обновление и восстановление энергии. Ваши идеи находятся в стадии воплощения в жизнь.

13-й элемент матрицы

15 Путь Разума – Хе

Эклиптика: 61-65°

Имя Бога: Думузи, Таммуз, Лухунга, Агру, Хубур

Карта Таро: Пятый Аркан – Верховный Жрец (*Иерофант*)

Буква еврейского алфавита: Хе.

Числовое обозначение: Пятерка.

Астрологическое соответствие: Овен.



Стихия: Огонь.

Изображение: Набу – сын стража настоящего устройства мира Мардука, бог мудрости, а также писец таблиц судеб. Ему известна черта, за которой страсть, вместо счастья, обличается гибелью. Все таблицы, в которых он ведет свои записи, разделены той чертой надвое. Однако, боги, в отличие от большинства людей, могут заглянуть в таблицы Набу. Поэтому он символизирует их магию, основанную на тайном знании судеб.

Позитивное значение: брак, союз, вдохновение, общительность, коммуникабельность, гармония, согласие, терпимость. Карта может сообщать о помощи человеку свыше, о его выдающемся профессионализме, о достижениях в бизнесе, особенно торговле.

Негативное значение: порабощение, рабство, лжеучения. карта часто сообщает о кризисе дел, отношений. Нередко, карта говорит о какой-то нежелательной встрече (скажем, с мошенником, гипнотизером или черным магом). Здесь также выражены конфликты отцов и детей.

15 Путь Разума символизирует поиск скрытой истины. Ему сопутствуют знание и озарение, полученные не от науки и не от религиозных догм, минуя общепринятое, вы постигаете истину внезапно, через откровение. Он означает поиск смысла, зачастую скрытого, неформальные пути духовного развития, веру, озарения.

14-й элемент матрицы

16 Путь Разума – Bay

Эклиптика: 66-70°

Имя Бога: Гуанна, Шавушка, Нанайя

Карта Таро: Шестой Аркан – Влюбленные (*Оракул Всемогущих Божеств*)

Буква еврейского алфавита: Bay.

Числовое обозначение: Шесть.

Астрологическое соответствие: Телец.

Стихия: Земля.



Изображение: На карте изображен Энки. Он со своим советником Исимудом затаился в болоте. Перед ними стоит возле реки Нинсар. В ней просвечивают шесть силузтов дочерей и возлюбленных Энки. Сомневается бог, глядя на свою дочь. А рядом с ней, как бы предостерегающе, растут восемь разных трав. Причудливое переплетение их напоминает по виду женщину. Но то не просто женщина, то – возможная месть избравшей себе мужа богини.

Позитивное значение: искушение, испытание, выбор, любовь, красота, гармония. Благоприятна эта карта для вопросов любви. Она символизирует согласие, взаимное дополнение, возможность обладать партнером. Однако, следует опасаться чрезмерной увлеченности другим, сильных страстей.

Негативное значение: неудачи, несбыточные мечты, недостижимые цели. Карта обычно говорит о нерешительности, бес tactности, одиночестве человека, его ошибочном выборе.

16 путь Разума означает неизбежность выбора, который необходимо сделать, руководствуясь, скорее, интуицией, чем разумом. Это вдохновение чувств, догадок.



15-й элемент матрицы

42 Врата Разума

Эклиптика: 71-75°



Девятое Имя есть Намру.

НАМРУ, лучистый бог, который освещает наши пути. Он имеет еще три воплощения – Anshar, Lahmu, и Lahamu. Между собой Боги и их сыновья произносят их все последовательно. Подобно им, сделайте и вы тоже самое – произнесите их имена! Боги с радостью услышат вас! Наделяет мудростью и знанием обо всем. Дает прекрасные советы и обучает науке о металлах. Его Слово есть Бака-каламу.

Карта Таро: Рыцарь Скипетров (*Повелитель Духов Огня*)

Положительное значение: переезд, перемещение, превращение.

Отрицательное значение: удаленис, отсутствис, бегство, дезертирство, эмиграция, раздор, разрыв, разделение.

Астрологические эквиваленты: Уран, Меркурий, знаки Стрелец и Водолей.

Проходя 42 Врата Разума человек в своем развитии претерпевает различные трудности. Планы, задуманные вами, реализуются с трудом. Приходится преодолевать множество препятствий. Возможно, вам следует проверить, что же необходимо



изменить, чтобы движение к цели пошло более быстрым темпом и стало не столь затруднительным.

**Скрытые Врата Разума
Найрлахотеп
Парокет, Абада, Даат**

С 15 элементом матрицы связаны скрытые Врата Разума: Парокет, Абада и Даат.

Это покров вокруг трона Наивысшего. Перед Святейшим из Святых, скрывая три высшие сефиры висит Парокет. Это двойная вуаль, повисшая на двух лучах. Место перед первой вуалью – для обычных людей. Абада (бездна) находится между двумя лучами. Только те, кто обрели знание Даат, могут пересечь бездну. Без Даат Парокет – это всего лишь двойной занавес, и комната за ним остается на земле. Тот, кто обладает обрывками знания, может предпринять опасный переход на свой страх и риск. Бина, Хокма и Кетер находятся за этими покровами. Их видение иногда даруется, но в большинстве своем их следует познать через низшие вещи.

Карты Таро: Паж Скипетров (Парокет), Рыцарь кубков (Даат), Паж кубков (Абада).

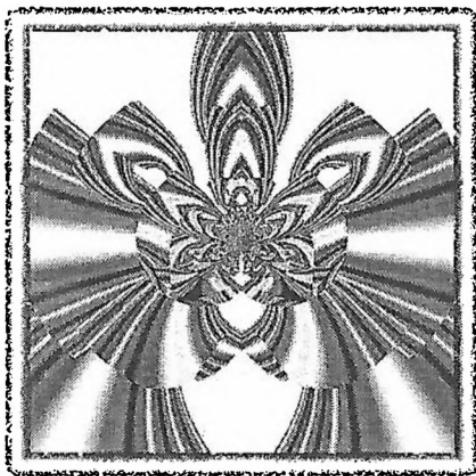


Сефира Бина – 3 Путь Разума
Нингарсу, Нинурта, Адар, Азатот

16-й элемент матрицы

41 Врата Разума

Эклиптика: 76-80°



Десятое Имя есть Асару.

A8ARU – Бог культивирования, он установил водные уровни; он создатель зерна и трав, он – покровитель молодых неокрепших ростков. Он обладает знанием всех растений и деревьев и способен вырастить чудесные фрукты в пустыне, и нет для него невозделываемых земель. Он есть воистину Ратитель Щедрости. Слово его есть Баалприку.

Карта Таро: Тройка Скипетров (Повелитель Установленной Силы)

Позитивное значение: утвердившаяся власть, овладение, отвага, предприятие, начинание, дело, влияние, посредничество, умение вести бизнес, предпримчивость.

Негативное влияние: неосторожность, затруднение, предательство, пренебрежениис предлагаемой помощью, неопределенный социальный статус.



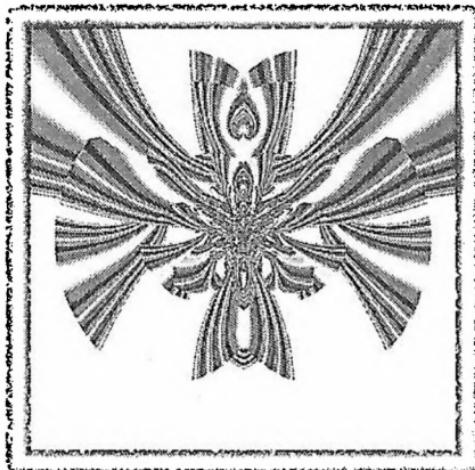
Астрологическое соответствие: Весы, Марс, Хирон, Юпитер в Весах.

В 41 Вратах Разума идея обретает форму, осознается творцом и им направляется. Идея получает направление, в котором отныне она будет развиваться. В 16 элементе матрицы формируется вектор социальной активности. Контуры замысла обретают очертания.

17-й элемент матрицы

40 Врата Разума

Эклиптика: 81-85°



Однинадцатое Имя есть Асаруалим.

ASARUALIM – тот, кого называют адвокатом. Он – Бог надежды для охваченных страхом. Обладает тайной мудростью, зажигает Свет во Тьме, принуждая живущих там открыть все о своем существовании и знаниях. Даёт прекрасные советы относительно всего. Его слово есть Баррма-рату.

Карта Таро: Тройка Кубков (*Повелитель Изобилия*)

Положительное значение: успех, удачный исход, выполнение, исцеление, исполнение, достижение, победа, усовершенствование.



Негативное значение: излишняя любовь к удовольствиям, похотливость, сладострастие, склонность к преувеличениям, растрата своих жизненных сил на удовольствия, излишества, отсутствие престижа, задержки, непонимание ситуации; окончание, завершение какого-либо дела, скорее всего, с более чем скромными результатами.

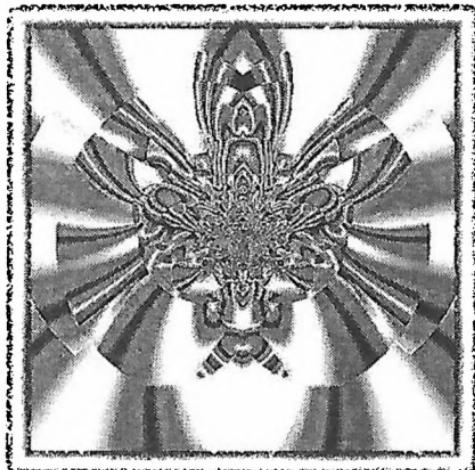
Астрологическое соответствие: Нептун в Седьмом доме.

При прохождении 40 Врат Разума первоначальный эмоциональный импульс принимает некие удовлетворительные формы. При этом одна эмоция может подменяться другой, более приемлемой. Подобные «игры» обычно происходят на уровне подсознания.

18-й элемент матрицы

39 Врата Разума

Эклиптика: 86-90°



Двенадцатое Имя есть Асаруалимнуниа.

A8ARUALIMNUUNJA – свет милостивого отца-вдохновителя.

Он руководит указами Ану, Энлил, и Еал. Он – назначает или пересматривает. Он – избавитель от страха и испуга. Он главенствует над вооружением всех возможных видов и исклю-



чительно осведомлен о делах военного характера. Содействовал ратям Мардука в великой Битве с Древними. Способен снаряжать войско со всем вооружением в три дня. Его Слово есть Банатуту.

Карта Таро: Тройка Мечей (*Повелитель Горести*)

Позитивное значение: отсутствия, отъезд, монашество, уединенность.

Негативное значение: скорбь, отвращение, несовместимость, отдаление, разочарование, противопоставление, расставание, недостижимость, иллюзии, заблуждения, галлюцинации, рассеянность, ошибки.

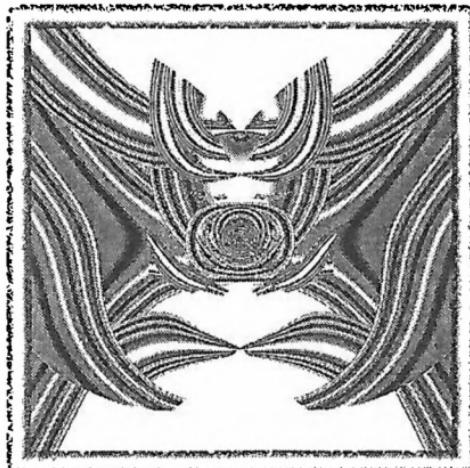
Астрологическое соответствие: Нептун в Весах и Водолее, Нептун в Седьмом и Одиннадцатом домах.

На уровне 39 Врат Разума происходит выбор направления, возможного для самореализации Силы.

19-й элемент матрицы

38 Врата Разума

Эклиптика: 91-95°



Тринадцатое Имя есть Туту.



ТУГУ – восстановитель, реставратор. Он очищает святыни, храмы. Позвольте ему изобрести заклинание спокойствия для Богов. Позвольте ему решить, будут ли они спокойны или гневны. Поистине, он является главным в Ассамблес Богов. Нет ни одного Бога, равного ему. Успокаивает плачущих и дарит сердцам печалившихся и больных радость. Наиболее полезная Сила для Домашнего Очага. Ее Слово есть Дирригу-гим.

Карта Таро: Тройка Пентаклей (Повелитель Материальной Работы)

Позитивное значение: мастерство, совершенство, артистизм, величие, обладание собственностью, иерархия, власть, слава, известность, благородство, элитарность.

Негативное значение: упрямство, хитрость, низкое качество работы, продукции, денежные проблемы, непрофессионализм, унижение.

Астрологическое соответствие: планеты Меркурий, Солнце, Венера, знак Льва, соединение Меркурия и Солнца.

19 элемент матрицы указывает на мастерство, проявленное субъектом при прохождении 38 Врат Разума. Скорее всего, это коснется торговых или посреднических операций.

20-й элемент матрицы

17 Путь Разума – Зайн

Эклиптика: 96-100°

Имя Бога: Лугальгира, Месламтаза, Маштаббагалгал (Великие близнецы), Гильгамеш.

Карта Таро: Седьмой Аркан – Колесница (Повелитель Триумфа Света)

Буква еврейского алфавита: Зайн.

Числовое обозначение: Семь.

Астрологическое соответствие: Близнецы.

Стихия: Воздух.

Изображение: Грозный Возница Мардук стоит на колеснице. Она запряжена волшебными животными – сфинксами. Колесницу сопровождают четыре ветра и семь бурь. Во власти



Возницы их разрушительные силы. И каждое пробуждение древнейших богов, будь оно явлено в виде мора, болезни, землетрясений, нещадно пресекается им. Таким образом, подвластные ему столь разрушительные силы способствуют восстановлению мира. Поэтому он может считаться властелином заклинаций, покровителем справедливых войн и врачевания.

Позитивное значение: карта означает возможность решения назревших проблем, победу в спортивных соревнованиях, удачу на собеседовании. В плане бизнеса – сообщает об изменениях конъюнктуры. В любовных отношениях – о совместных путешествиях или прогулках. На личностном уровне она говорит о верности, но чрезмерной торопливости человека, способностях к целительству, магии и развитой интуиции. Особенно, карта Возницы благоприятна для военных, означая продвижения и успехи по службе.

Негативное значение: карта сообщает о чрезмерной самоуверенности человека, о страхе перемен, о происходящем в такой связи нежданном или совершенно нежеланном повороте в судьбе: болезни, отсутствии везения, проигрыше, потере карьеры, крахе в бизнесе.

При прохождении 17 Пути Разума происходит постижение и принятие законов Кармы. Вы ищете пути выхода из замкнутого колеса причин и следствий. Успех, которого вы достигнете, будет результатом ваших усилий, а не случая.

21-й элемент матрицы

18 Путь Разума – Хет

Эклиптика: 101-105°

Имя Бога: Аллул (Краб), Сумукан, Эруа, Мах, Мами.

Карта Таро: Восьмой Аркан – Справедливость (Владыка Равновесия)

Буква еврейского алфавита: Хет.

Числовое обозначение: Восемь.

Астрологическое соответствие: Рак.

Стихия: Вода.



Изображение: символизирует Инанну – царицу небес. Ее округлые бедра прикрывает небольшая повязка, тончайшая сетка только слегка скрывает соблазнительную для мужчин грудь. Загорелую или бронзовую шею Инанны украшает двойная подвеска, а кисти – золотые браслеты. В руках богиня держит лазуритовый посох. Он – символ власти ее в небесах.

Позитивное значение: справедливость, добросовестность, честность, правдивость, правота, разумность, право, закон, правосудие. Нередко карта символизирует лицедейские таланты человека: создавать впечатление о себе, управлять своими эмоциями, имитировать страсти, часто сообщает о наградах, скором повышении человека, который добьется всех этих поощрений неутомимой энергией, жизнелюбием или трудом.

Негативное значение: неустойчивость характера, озлобленность, обидчивость, судебные тяжбы, развод. Карта может сообщить о безответной любви, об обращении к «черному» колдовству, физическом или моральном насилии, слабости, отсутствии у человека самоконтроля и, наконец, его бедности.

18 Путь Разума утверждает право любого существа на самовыражение; говорит о стремлении к развитию, о поиске свободы и независимости.



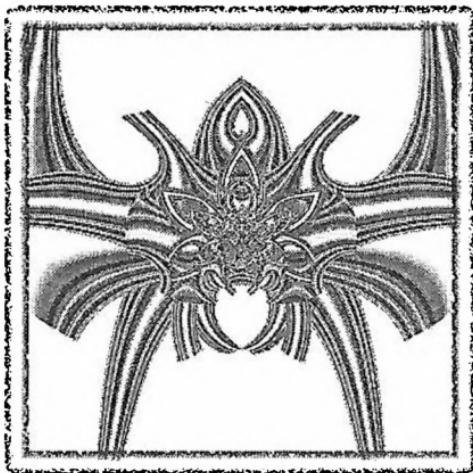
Сефира Хесед – 4 Путь Разума

Мардук, Энлиль, Бел, Тешуб, Хумпан, Шуб-Ниггурат

22-й элемент матрицы

37 Врата Разума

Эклиптика: 106-110°



Четырнадцатое Имя есть Зиуккинна.

ZIUKKINNA – тот, кто определяет жизнь Богов. Он отдал богам святые небеса. Он тот, кто держит их пути, определяет их курс. Небеса о нем не забудут... Будут помнить его дела! Это второе имя **TUTU**. Дает прекрасные знания относительно движения звезд и что они означают. Слово есть Гиббилианну.

Карта Таро: Четверка Скипетров (Повелитель Доскональной Работы)

Положительное значение: благодеяние, увеличение, приращение, повышение, успех, удача, счастье, процветание, благополучие.

Негативное значение: нестабильность, поспешность, задержка, отставание, расхлябанность, спутанность мыслей, неспособность мобилизовать себя.

Астрологическое соответствие: знак Водолея, Одиннадцатый дом.

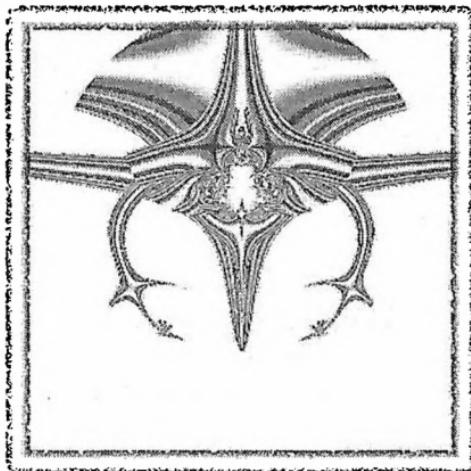


22 элемент матрицы символизирует ментальную стабильность, дисциплинированную мысль, стремление к порядку, чувствование структуры, нахождение единомышленников, ощущение причастности к той или иной традиции.

23-й элемент матрицы

36 Врата Разума

Эклиптика: 111-116°



Пятнадцатое Имя есть Зику.

ZIKU – тот, кто устанавливает святость. Бог теплого дыхания, Господь, который слушает и видит. Кто производит богатство и сокровища, владеет изобилием. Кто направляет наши желания, приумножая их. Чье мягкое дыхание мы ощущали в бедствии. Позвольте им говорить, позвольте им возвеличивать, позвольте им воспеть ему похвалы! Это третье имя TUTU. Он одаривает Богатством всякого рода и сообщасти, где скрыто сокровище. Ведает тайнами Земли. Его Слово есть Гиггимаганпа.

Карта Таро: Четверка Кубков (Повелитель Нарушенных Удовольствий)



Положительное значение: новые возможности, новые связи, новые знакомства, новые подходы к старым проблемам; новое знание.

Имя Бога:

Формула обращения:

Негативное значение: скука, неудовольствие, нерасположение, отвращение, враждебность, ненависть, беспокойство, печаль, огорчение, недовольство.

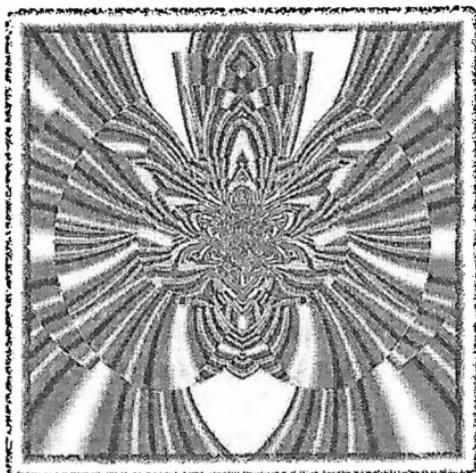
Астрологическое соответствие: знак Рака; Юпитер в Раке, планеты Луна и Юпитер, Луна в Козероге, Четвертый и Двенадцатый дома.

На этапе прохождения 36 Врат Разума желания обретают конкретные формы. Эти формы, конечно, еще не полностью соответствуют нашему несовершенному миру, они несколько идеализированы, неконкретны, но вместе с тем достаточно материальны.

24-й элемент матрицы

35 Врата Разума

Эклиптика: 116-120°



Шестнадцатое Имя есть Агаку.



AGAKU – Господь святого обаяния, что оживляет мертвых. Он щадил побежденных богов. Он искупил немилость, наложенную на богов – его врагов. Чтобы искупить ее, он создал человечество. Милосердный, в чьей власти – представление жизни. Можно не вынести слов, но их нельзя забыть – их произнесут темные головы, созданные им. Так еще называли ТУТУ. Он способен даровать жизнь тому, что мертвое, но лишь на короткое время. Он Владыка Оберегов и Талисманов. Слово его Mashgarzan-na.

Карта Таро: Четверка Кубков (Повелитель Отдыха от Борьбы)

Положительное значение: отдых, восстановление сил, отказ от борьбы, одиночество, отшельничество, предусмотрительность, сдержанность, осторожность, экономия, гармония.

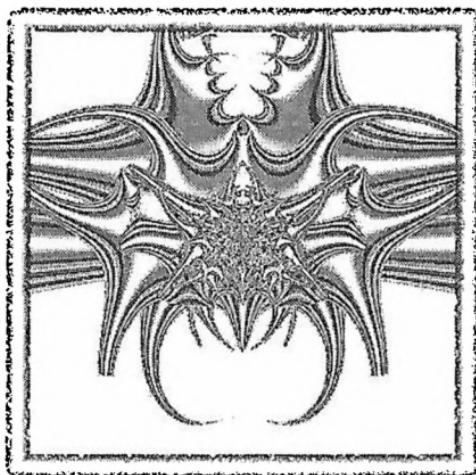
Негативное значение: изгнание, заточение, сон души, латентный период.

Астрологическое соответствие: Рак, планеты Марс и Луна, также Юпитер, дома Четвертый и Седьмой, планеты Марс и Сатурн в Раке или в Четвертом доме, конфликт Марса и Сатурна, соединение Марса и Луны, ось Рак-Козерог.

На уровне 35 Врат Разума происходит своего рода отдых после борьбы и заблуждений, связанных с предыдущим этапом. Метафизически 24 элемент матрицы символизирует конструктивное действие, волю, воплощаемую в материю.



**25-й элемент матрицы
34 Врата Разума
Эклиптика: 121-126°**



Семнадцатое Имя есть Туку.

TUKU – тот, чьи святые заклинания должны шептать уста. Он тот, кто святым обаянием искоренил все зло. И так называли TUTU. Он победил Древних посредством Ведовства. Его Слово есть Маш-шаммашти.

Карта Таро: Четверка Пентаклей (*Повелитель Земной Силы*)

Положительное значение: безопасность, надежность, порядок в доме, финансовая стабильность, здоровье, подарки, покровительство, социальные льготы, гуманитарная помощь, наследство, услуга.

Негативное влияние: препятствия, преграды, заграждение, затруднение, отсрочка, замедление, сопротивление, заточение, ограничение.

Астрологическое соответствие: знаки Рак и Телец, дома Второй и Четвертый, Меркурий в Раке, Марс в Раке (падение), Уран в Раке (изгнание).

34 Врата Разума символизируют экологическую нишу, занимаемую человеческим в социуме, здесь нет места случайности,



достигнутый успех закономерен, является следствием долгого кропотливого труда.

26-й элемент матрицы

19 Путь Разума – Тет

Эклиптика: 126-130°

Имя Бога: Ургула (Лев), Истанус, Эстан, Ашшур.

Карта Таро: Девятый Аркан – Отшельник (*Пророк Вечности*)

Буква еврейского алфавита: Тет.

Числовое обозначение: Девять.

Астрологическое соответствие: Лев.

Стихия: Огонь.

Изображение: На карте изображен властитель Ниназу в виде путника. Он странствует по полям, где прошли сражения, где витают тени убитых и раненых. В руке целитель держит фонарь. Светильник символизирует небесное пламя души. Соединяясь между собой, пламя и тень образуют продолжение жизни тех, кто не успел вкусить пищу в стране мертвых. И силуэт Ниназу представляет собой вечно бродящую тень мира иного. Божественную тень венчает радужная тиара с восьмилучевой звездой. Она символизирует возрождение и обновление. Ниназу ищет тех, кто достоин его.

Позитивное значение: осмотрительность, благоразумие, обретение истины. Карта очень благоприятна для выздоравливающего человека.

Негативное значение: скрытность, притворство, лицемерие, вероломство, измена. Нередко эта карта символизирует тайные и порочные замыслы человека, задуманные им предательство и измену, особенно в любовных вопросах. В аспектах же бизнеса или карьеры, часто говорит о несбыточных планах – договоренности рухнут, вас подведут!

При прохождении 19 Пути Разума вы можете обрести Учителя. 26 элемент матрицы символизирует самостоятельное дос-



тижение жизненной цели и эмоциональную связь с одухотворенным и очень мудрым человеком.

**27-й элемент матрицы
20 Путь Разума – Йод
Эклиптика: 131-135°**

Имя Бога: Абсин (борозда), Нингирсу, Ниисун, Гештианна, Нисаба, Даму, Терепинус, Маммету, Ишникараб, Ануунаки.

Карта Таро: Десятый Аркан – Колесо Судьбы (*Повелитель Сил Жизни*)

Буква еврейского алфавита: Йод.

Числовое обозначение: Десять.

Астрологическое соответствие: Дева.

Стихия: Земля.

Изображение: На карте Фортуны можно увидеть колесо. Внешняя его часть символизирует мир нижний, управляемый аннунаками. Силой, которая приводит в движение колесо непреложных законов, является верхний мир – игиги. Поэтому в центре колеса изображен белого цвета игиг с головой голубя, а на периферии – аннунак, с головой шакала. Один из них олицетворяет свободу, другой – необходимость событий, происходящих в мире.

Позитивное значение: везение, успех, удача, счастье, рост благосостояние, увеличение, приумножение, выигрыш. Фортуна привносит ощущение перемен в судьбе человека, грядущей удачи или исполнения желаний. Нередко она сообщает о предстоящей выгодной сделке, о полном взаимопонимании людей, грядущем браке.

Негативное значение: невезение, неудачи, проигрыш. Карта может говорить об отсутствии перемен, сомнительных ставках, проблемах в финансовой сфере.

При прохождении 20 Пути Разума у вас возникает страстное желание обрести цель в жизни, начать новый цикл. 27 элемент



матрицы – символ предзнаменований и добрых перемен. Может означать неожиданную улыбку судьбы.

28-й элемент матрицы

21 ПутьРазума – Каф

Эклиптика: 136-140°

Имя Бога: Мастабарру, Аштаби, Нубадиг, Этана.

Карта Таро: Десятый Аркан – Сила (*Повелитель Пламенного Меча*)

Буква еврейского алфавита: Каф.

Числовое обозначение: Двадцать.

Астрологическое соответствие: Марс.

Стихия: Огонь.

Изображение: На карте бог Нингишзида держит весы и меч. Любой входящий в подземный мир обречен оставить при входе его стражнику все атрибуты небесной свободы или земной власти. Символом печального мира, в котором равны все, являются растущие из-за плеч Нингишзиды змеи. Хотя он изображен в человеческом облике, он все-таки обитатель подземного царства, познавший сполна смерть. Он не боится уже никаких угроз. Рядом с рогатым стражником можно увидеть перевернутую пентаграмму. Она изображена на двери, имеющей множество засовов, и символизирует вход в нижнее царство. С помощью данной пентаграммы вызывается Нингишзида, но он не дает возможности магу пройти в мир печалей, а только обучает его правилам призыва на землю духов, темных богов.

Позитивное значение: энергия, страсть, радость жизни, сексуальная трансформация, сила, витальность. Человека ожидают удача в, казалось бы, очень сомнительных делах, выздоровление. Карта благоприятна для вопросов, связанных с юридическими тонкостями, говоря о выигрыше судебных дел, получении наследства или успешно заключенном договоре.

Негативное значение: слабость, депрессия, агрессивность. Карта часто сообщает о распавшихся отношениях, сомнительных тяжбах, о расстройствах здоровья, материальных потерях.

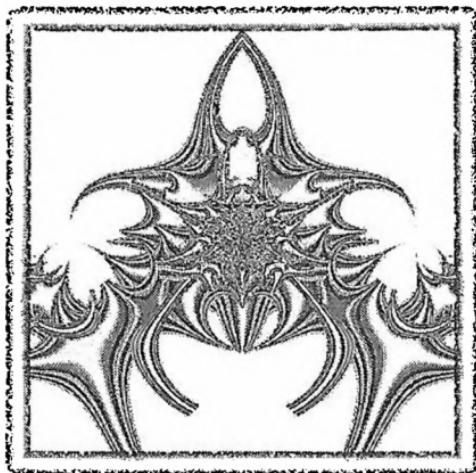


28 элемент матрицы указывает на силу воли, желания, на стремление выстоять, отречься от чего-то дорогого во имя высшего. При прохождении 21 Пути Разума вы как правило сражась с превратностями судьбы.

29-й элемент матрицы

33 Врата Разума

Эклиптика: 141-145°



Восемнадцатое Имя есть Шазу.

SHAZU – тот, кто познал Душу богов, кто познал их внутренний мир; тот, в ком не сможет ужиться злодей. Кто дарит настроение Богам, радует их сердца. Кто подчиняет непокорных; кто их защитник. Кто направляет правосудие, руководит справедливостью, защищает права и места. Он ведает помыслами тех, кто отдален также хорошо, как и находящихся поблизости. Ничего не скрыто в земле иль брошено в воду без ведома его. Слово его есть Машшананна.

Карта Таро: Королева Кубков (*Королева на Троне Воды*)

Позитивное значение: любовь, зарождающееся чувство.

Негативное значение: порок, бессовестность, разврат, беспутство, испорченность, скандал.



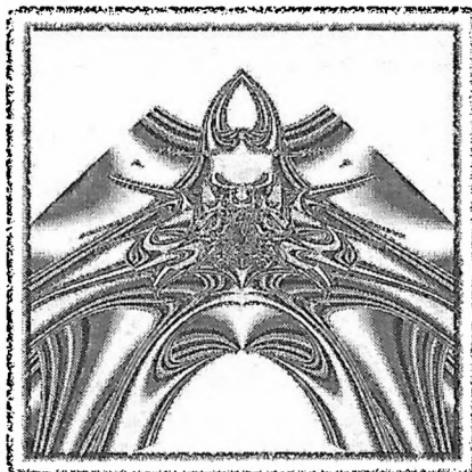
Астрологическое соответствие: влияние Венеры, Луны и Нептуна.

29 элемент матрицы указывает, что эмоции, связанные с прохождением 33 Врат Разума, уже зародились и находятся в состоянии первичного оформления. Он может указывать на зарождающееся чувство, когда все еще достаточно смутно и неопределенno, или же наоборот, первый толчок, после которого два человека постепенно, почти незаметно становятся друг другу чужими.

30-й элемент матрицы

32 Врата Разума

Эклиптика: 146-150°



Девятнадцатое Имя есть Зиси.

Zisi – повстанец тишины. Это второе имя SHAZU. Примиритель врагов, разрешитель споров меж двух людей иль меж двух народов, иль, даже, молвлено, меж двух миров. Слово его есть Машинан-на.

Карта Таро: Королева Скипетров (*Королева пламенного Трона*)



Позитивное значение: экономия, честность, любезность, кротость, добродетель, правдивость, целомудрие.

Негативное значение: комплексы, амбиции, оторванность от действительности.

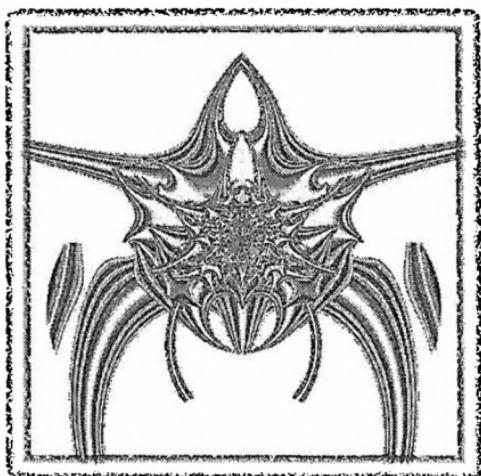
Астрологическое соответствие: Солнце и Сатурн, знаки Льва и Водолея.

При прохождении 32 Врат Разума идея обретает форму, но задуманное вами может не осуществиться, если вы позволили фантазиям и желаниям слишком сильно повлиять на ход ваших рассуждений.

31-й элемент матрицы

31 Врата Разума

Эклиптика: 151-155°



Двадцатое Имя есть Сухрим.

SUHRIM – тот, кто с оружием побеждает всех врагов, кто разбивает их планы, рассеивает их по ветру. Он тот, кто уничтожает все зло, оно трепещет перед ним. Позвольте богам ликовать, позвольте воспеть его! Это третье имя SHAZU. Разыскивает прислужников Древних, где бы они не находились. Его Слово есть Машшанергал.



Карта Таро: Королева Скипетров (*Королева на Воздушном Троне*)

Положительное значение: хозяйственность, экономность, честность, добродетельность, любезность, правдивость.

Отрицательное значение: вдовство, лишение, отсутствие, голод, бесплодие, нищета, бедность, хитрость, злостность, плутовство, лукавство, шаловливость, ханжество, Лицемерие.

Астрологическое соответствие: планеты Марс, Сатурн и Плутон, знаки Овен, Скорпион и Козерог, дома Восьмой и Десятый.

Проходящий 31 Врата Разума движем любовью или ненавистью. Если действие начато без четкого представления о цели, будет пустая трата сил.

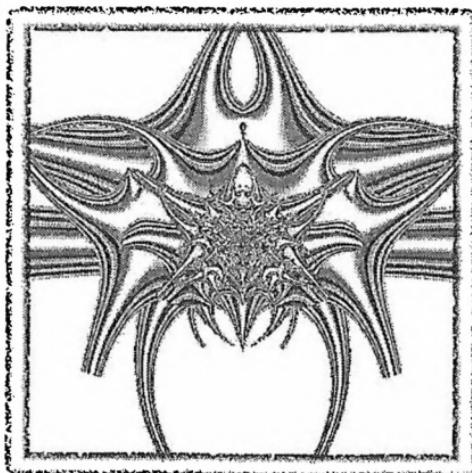
Сефира Гебура – 5 Путь Разума

Нергал

32-й элемент матрицы

30 Врата Разума

Эклиптика: 156-160°



Двадцать первое Имя есть Сухгурим.



SUHGURIM – создатель богов, отцов своих. Он тот, кто уничтожает врагов, уничтожает их потомство; тот, кто разбивает их планы, не оставляя ничего. Его имя может быть вызванным и говориться на земле! Так тоже называли HAZU. Подобно Сухриму он есть Враг Древних. Раскрывает врагов заклинателя с легкостью и может убить даже, если не дать иного указания. Слово есть Машшадар.

Карта Таро: Пятерка Скипетров (*Повелитель Борьбы*)

Положительное значение: богатство, роскошь, великолепие, изобилие, имущество.

Негативное значение: неудовлетворенное желание, борьба, работа, подчас изнурительная, борьба с иллюзиями, конфликты, преодоление препятствий.

Астрологическое соответствие: Сатурн в воздушных знаках (Близнецы, Водолей, Весы).

Прохождение 30 Врат Разума предполагает ситуации, которые потребует от вас проявление силы воли, определенности мысли. В социальном плане 32 элемент матрицы символизирует освобождение от ненужных связей, знакомств, выход из привычного социального контекста и попытка нахождения себя в ином контексте.



33-й элемент матрицы

29 Врата Разума

Эклиптика: 161-165°



Двадцать второе Имя есть Захрим.

ZAHRIM – Бог, сделавший вызов злу! Он тот, кто приводил путешественников к своим святыням. Пусть и его имя восхваляется! И это тоже имя **SHAZU**. Убил десять тысяч орд Древних в Сражении. Воин среди Воинов. Способен уничтожить целую армию, коль того желает заклинатель. Его Слово есть Машшагаранну.

Карта Таро: Пятерка Кубков (*Повелитель Утраты в Радости*)

Положительное значение: новый взгляд на жизнь, надежда, обнадеживающие известия, приятные переживания, новые союзы, связи, возвращение к старым друзьям, воссоединение.

Негативное влияние: потери, утраты.

Астрологическое соответствие: планета Сатурн, знаки Лев и Рак.

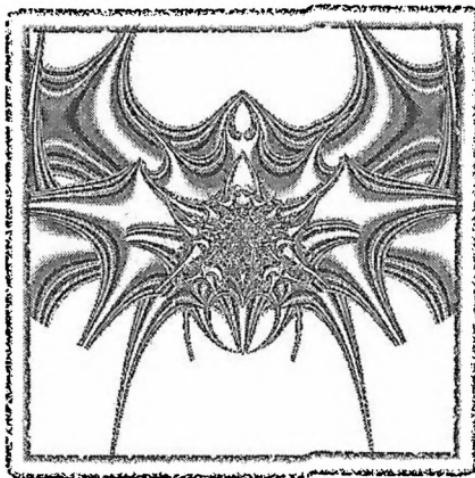
Прохождение через 29 Врата Разума символизирует очередную попытку эмоционального обновления. 33 элемент матрицы символизирует сильные эмоции, возможно, праведный гнев или безумное романтическое увлечение.



34-й элемент матрицы

28 Врата Разума

Эклиптика: 166-170°



Двадцать третье Имя есть Захгурим.

ZAHGURIM – он уничтожает всех врагов, словно в бою. Подобно Захгруму, наиболее опасный враг Древних. Говорено, Захгурим убивает медленно и самым неестественным образом. Слово есть Mashtiшадду.

Карта Таро: Пятерка Мечей (*Повелитель Поражения*)

Положительное значение: завоевание, вызов, подавление потенциальных противников, честь; победа; взлсты; риск, перемена направления жизненного пути; ломка мировоззрения.

Негативное значение: ущерб, убыток, потеря, разрушение окружающей среды, бесчестье; поражения; падения; риск, исощение, убыль, невыгоды, неудачи, изоляция, упадок духа, траур.

Астрологическое соответствие: планеты Марс, Сатурн и Уран, знаки Скорпион, Козерог, Водолей, дома Восьмой и Десятый, конфликт Марса и Урана, конфликт Сатурна и Урана.

Метафизическая сила 34 элемента матрицы направляется на разрушение, на сметание с дороги всего того, что мешает ваше-



му движению вперед. На уровне 28 Врат Разума происходит попытка подняться над схемой, отказаться от нее, оторваться.

35-й элемент матрицы

27 Врата Разума

Эклиптика: 171-175°



Двадцать четвертое Имя есть Энбилулу.

ENBILULU – бог, который заставляет все процветать, он тот, кто может заставить Землю сжариться от засухи, кто распределяет места для полива и орошения, он – властитель скважин и воды. Он способен отыскать воду в самом сердце пустыни или на вершинах гор. Ведает тайнами Воды и подземных рек. Наиболее полезный Дух. Слово его есть Машшанеббу.

Карта Таро: Пятерка Пентаклей (Повелитель Материального Затруднения)

Положительное значение: приличие, согласие, выбор, любовь, благопристойность.

Негативное значение: перерасход энергии, растрата резервов, уязвимость, страх, замешательство, путаница, разврат, раздор, дисгармония.



Астрологическое соответствие: знаки Лев и Водолей, дома Пятый и Одиннадцатый, планеты Солнце и Уран, конфликт Солнца и Урана.

Прохождение через 27 Врата Разума символизирует ситуации кармические, т. е. заданные изначально, обычно это потеря чего-то материального и приобретение взамен житейского опыта.

**36-й элемент матрицы
22 Путь Разума – Ламед
Эклиптика: 176-180°**

Имя Бога: Зибанитум (Весы), Ишум, Иштанар.

Карта Таро: Двенадцатый Аркан – Повешенный (*Повелитель Божественного Равновесия*)

Буква еврейского алфавита: Ламед.

Числовое обозначение: Тридцать.

Астрологическое соответствие: Весы.

Стихия: Воздух.

Изображение: карта, посвященная богу Думузи, называемая нами Жертвой.

На ней изображен когда-то преданный своей женой, а ныне невольный обитатель нижнего царства Думузи. Хотя он имеет человеческий вид, божество древних пастухов в нем выдают козлиные ноги. За одну из них Думузи подведен злобными демонами на крюк в пустынном зале суда. Это не мешает ему действовать, украшенный молодыми побегами бог вися вниз головой играет на золотой свирели. Нежные звуки инструмента пробуждают окружающую нас природу от зимней спячки.

Положительное значение: осторожность, благоразумие, осмотрительность, предусмотрительность, предчувствие, пророчество.

Негативное значение: эгоцентризм, чрезмерная погруженность в свои дела, бесполезная погоня за недостижимой мечтой, жертва, насилиственная смерть. Данная карта говорит о преда-



тельстве или измене со стороны партнера, о страданиях человека, материальных потерях, болезни и даже физической смерти.

22 Путь Разума означает переворот всей системы ценностей. Вы принимаете перемены и проявляете определенную эластичность мышления. Однако 36 элемент матрицы может означать также колебания и в связи с этим опоздание в решении своих дел.

37-й элемент матрицы

23 Путь Разума – Мем

Эклиптика: 181-185°

Имя Бога: Бадур, Апсу, Абзу, Аруна, Лахаша.

Карта Таро: Тринадцатый Аркан – Смерть (*Владыка Врат Смерти*)

Буква еврейского алфавита: Мем.

Числовое обозначение: Сорок.

Астрологическое соответствие: водные знаки.

Стихия: Вода.

Изображение: На фоне костей и опавшей листвы изображено божество смерти – Ниниб. В руках Ниниб держит символ расставания с жизнью – длинный, похожий чем-то на серп меч. Персонаж карты укутан в львиную шкуру, а голову украшает сделанная из олесных рогов корона. Этот наряд выдает в нем божество охоты. Древние охотники, чтоб иметь успех в своей деятельности, жить в согласии с волей астральных и законами подземных богов, умели входить в мистический контакт, идентифицироваться с богом Нинибом. Их считали мастерами заклинателями смерти, сторонились и боялись.

Положительные значения: превращение, трансмутация, сон. Как правило, карта говорит о наступающих в нашей жизни переменах, которые покажутся неожиданными.

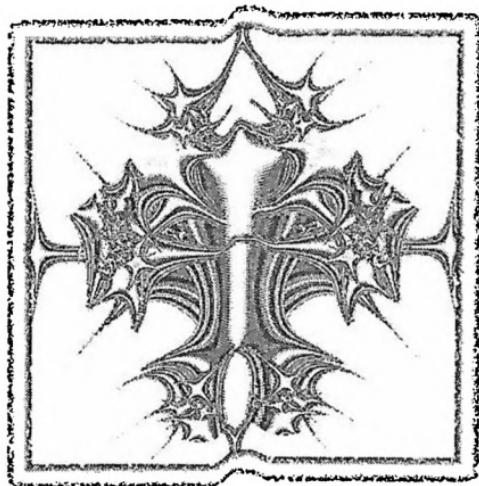
Отрицательные значения: смерть, конец, разложение, разрушение, порча, пассивность, инертность, оцепенение.



При прохождении 23 Пути Разума мировоззрение ваше расширяется, вы отказываетесь от ограничений, что предполагает глубокие перемены в психике и взглядах на мир.

Сфера Тиферет – 6 Путь Разума
уту, Шамаш

38-й элемент матрицы
26 Врата Разума
Эклиптика: 186-190°



Двадцать пятое Имя есть Эладун.

EPILULU, или же EPADUL – Бог, который опрыскивает поля.

Он ирригатор небес и земли, тот, кто распределяет рядами семя, кто пашет землю и пастбища, он тот, кто разграничивает борозды дамбами и канавами. Владелец всех Орошений, способный принести воду из далеких мест к твоим ногам. Владеет самой изощренной геометрией земли и знанием всех земель, где может быть найдена вода в изобилии. Его Слово есть Эйунгина-канпа.



Карта Таро: Король Скипетров (*Князь на Колеснице Огня*)

Положительное значение: честность, дружелюбие, богатство, снисходительность.

Отрицательное значение: суровость, склонность к догматизму, зажатость в поведении.

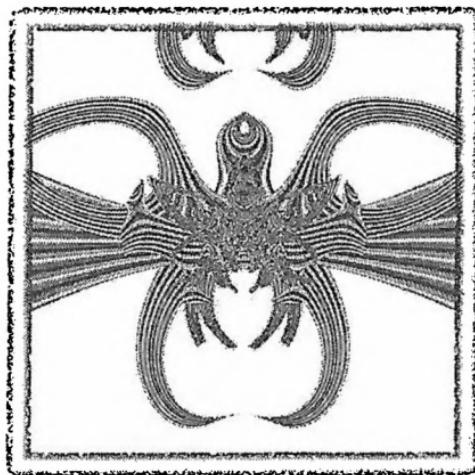
Астрологические эквиваленты: Юпитер, знаки Юпитера: Стрелец, Рак, Рыбы, Четвертый и Девятый дом.

Событие, представляющее 38 элементом матрицы, в принципе возможно, хотя еще не стало реальностью.

39-й элемент матрицы

25 Врата Разума

Эклиптика: 191-195°



Двадцать шестое Имя есть Энбильулу-гугал.

ENBILULU-GUGAL, ирригатор плантаций богов; бог изобилия, богатства, зерновых культур. Он обеспечивает богатство, обогащает жилье. Он выращивает просо, заставляет расти ячмень. Это второе имя ЕГБИЛУЛУ. Сила, главенствующая над всем, что растет и произрастает. Дарует знание возделывания



земли и способна снабдить пищей осаждаемый град на период тринацати лун одной луны. Слово его есть Агхха.

Карта Таро: Король Кубков (*Король на Колеснице Воды*)

Положительное значение: честность, добросовестность, интеллигентность, творчество, искусство, наука.

Отрицательное значение: воровство, нечестность, несправедливость, мошенничество.

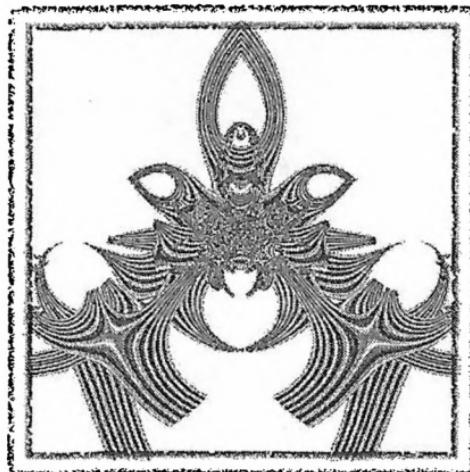
Астрологические эквиваленты: знаки Лев, Весы, Стрелец, Венера, Седьмой дом, Солнце, Пятый дом, Девятый дом: Юпитер, Нептун.

39 элемент матрицы символизирует какой-то творческий замысел, творческий акт. Возможно, вы созрели для какой-то эмоции и в настоящий момент находитесь в ожидании, когда же эта эмоция будет инициирована извне.

40-й элемент матрицы

24 Врата Разума

Эклиптика: 196-200°



Двадцать седьмое Имя есть Хегал.

HEGAL – дарит изобилие людям. Он проливает плодородные дожди на Земле, помогая растениям вырасти. Подобно пре-



дыдущей Силе, Владыка искусства землеобрабатывания и возделывания. Обеспечивает богатыми урожаями. Владеет знанием о металлах, хранящихся в земле, а также о пахоте. Слово его есть Бурдишу.

Карта Таро: Король Мечей (*Князь на Колеснице Ветра*)

Положительное значение: энергичность, осмотрительность, сила.

Отрицательное значение: вероломность, жестокость, злость, разврат, бесчеловечность.

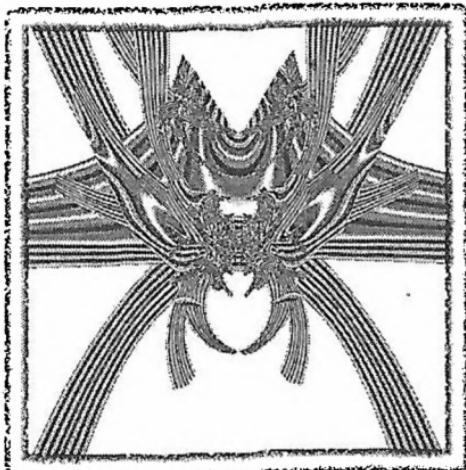
Астрологические эквиваленты: знаки Овен и Весы, дом Первый, Марс в Весах.

При прохождении 24 Врат Разума происходит как бы за кладка фундамента будущего действия или процесса. На этом этапе принимается окончательное решение и определяется «фронт работ».

41-й элемент матрицы

23 Врата Разума

Эклиптика: 201-205°



Двадцать восьмое Имя есть Сир.



8IR – тот, кто поднимал на гору Тиамат, кто отбивал с оружием тело Тиамат. Он руководит Вероисповеданиями и Пасторством на Земле. Его волосы – зерна, борозды вспаханной земли – его головной убор. Море гнева может вспыхнуть в нем. И тогда подобно мосту через это море – будет тяжелая схватка. Словно его есть Апири-кубабадязаканпа.

Карта Таро: Шестерка Скипетров (*Повелитель Победы*)

Позитивное значение: слава, достижения, большой успех, радостные известия, ожидание, надежда, завоевание, триумф, прибыль, продвижение, желание, реализованное через тяжкий труд.

Негативное значение: страх, опасение, переоценка собственных сил.

Астрологическое соответствие: переход от Восьмого к Девятому дому, планеты Венера и Юпитер.

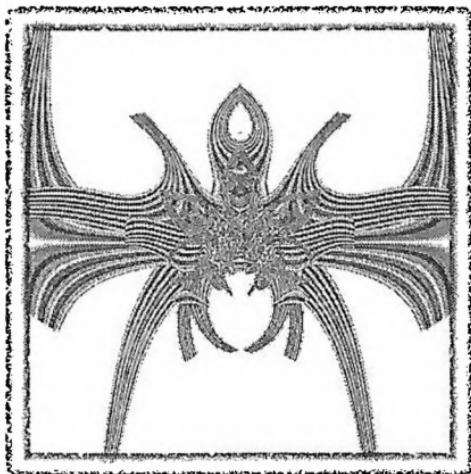
41 элемент матрицы означает вдохновение, обращение к более высоким планам, учительство, духовный рост, служение, осознание своего пути в этой жизни.



42-й элемент матрицы

22 Врата Разума

Эклиптика: 206-210°



Двадцать девятое Имя есть Малах.

МАЛАН – хозяин судна Тиамат и наездник. Взошел на Червя и рассек его надвое. Властелин Отваги и Храбости, дарующий сии качества заклинателю, коль он хочет сего, иль другому по воле заклинателя. Слово есть Бакхакхадугга.

Карта Таро: Шестерка Кубков (Повелитель Удовольствия)

Позитивное значение: новые возможности, открывающиеся впереди; грядущие события, расширение мировоззрения, предвидение грядущего, память, воспоминания, обновление, возрождение.

Негативное значение: старость, дряхлость, воспоминание о причиненном зле.

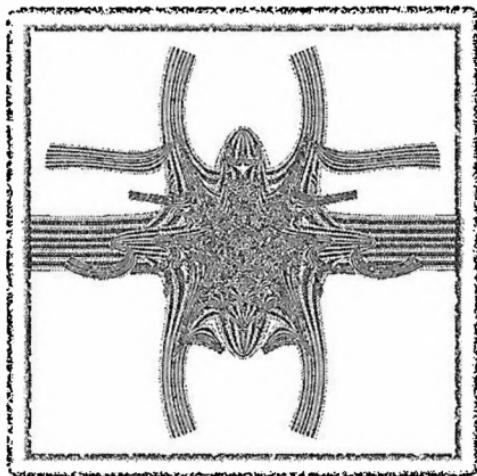
Астрологическое соответствие: знаки Девы и Рыб, планеты Венера и Нептун, дома Шестой и Двенадцатый, Венера в Деве, Венера в Двенадцатом доме; Нептун в Шестом доме.

42 элемент матрицы может сигнализировать вам о том, что в ближайшем будущем ваши планы потребуют корректировки, без которой они могут рухнуть.

43-й элемент матрицы

21 Врата Разума

Эклиптика: 211-215°



Тридцатое Имя есть Гил.

ГИЛ – запасает зерно, охраняет его. Приносит ячмень и просо на Землю. Семядариватель. Возлюбленный Иштар. Возвращает потерянную мужскую силу. Слово его есть Аггадал.

Карта Таро: Шестерка Мечей (Повелитель Завоеванного Успеха)

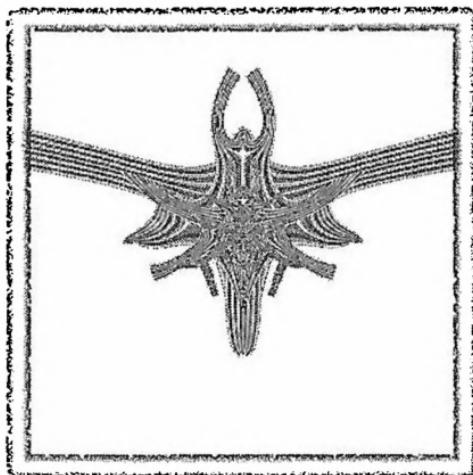
Позитивное значение: ходатайство, заявление, развитие, приказ, афиширование, публикация, подлинность, откровение.

Негативное значение: эгоизм, склонность к использованию других, застой.

Астрологическое соответствие: Дева, Меркурий в Деве, Сатурн в Деве, Дома Шестой и Десятый.

43 элемент матрицы символизирует самопожертвование, точно рассчитанное, правильное действие, шаг к духовности, успех после долгого ожидания.

**44-й элемент матрицы
20 Врата Разума
Эклиптика: 216-220°**



Тридцать первое Имя есть Гилма.

GILMA – тот, кто делает безопасным место жительства Богов, он – словно обруч, скрепляющий вместе бочку. Градооснователь, владеющий знанием зодчества, коим были возведены сказочные храмы Ура. Создатель всего постоянного, что никогда не изменяется. Его Слово есть Аккабал.

Карта Таро: Король Пентаклей (*Король на Колеснице Земли*)

Позитивное значение: коммерция, банковское дело, учительство, наука.

Негативное значение: порок, недостаток, слабость, уродливость, неправильная организация, испорченность.

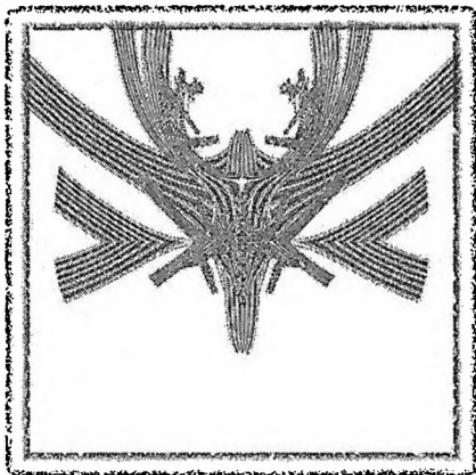
Астрологические эквиваленты: Сатурн, Второй и Восьмой дом, Близнецы и Козерог.

Прохождение 20 Врат Разума может означать начало нового процесса, порожденного текущей ситуацией.

45-й элемент матрицы

19 Врата Разума

Эклиптика: 221-225°



Тридцать второе Имя есть Агилма – Приносящий дождь.

AGILMA – единственный возвысившийся, но отрекшийся от короны. Он создает облака выше вод, делает прочными небеса. Принуждает Дожди орошать землю иль насыляет великие Шторма и Бури, способные уничтожить армии, города и урожаи. Его Слово есть Машшайегурра.

Карта Таро: Шестерка Пентаклей (*Повелитель Материального Успеха*)

Позитивное значение: подарки, желание, страсть, разборчивость, бдительность.

Негативное значение: зависть, алчность, честолюбие, ревность, иллюзии, жадность, эгоизм.

Астрологическое соответствие: знаки Тельца и Девы, Второй дом, Венера во Втором доме, союз Луны и Солнца, Луны и Венеры.

Через 19 Врата Разума к вам приходит заслуженное вознаграждение. 45 элемент матрицы может указывать на признание ваших заслуг.



46-й элемент матрицы

24 Путь Разума – Нуn

Эклиптика: 226-230°

Имя Бога: Гиртаб, Акрабу (Скорпион), Эрекшигаль, Кур, Лельвани, Алании, Ишхара, Лахар, Эрра, Лилит, Иллюянка.

Карта Таро: Четырнадцатый Аркан – Умеренность (*Повелитель Искусств*)

Буква еврейского алфавита: Нуn.

Числовое обозначение: Пятьдесят.

Астрологическое соответствие: Скорпион.

Стихия: Вода.

Изображение: На карте изображена Нинлиль. Она – это жена, помощница и советчица Энлиля, всегда смягчающая его гнев. Богиня благосклонна к людям. И даже сама предпочитает носить человеческий облик. В связи с тем, что она и ее будущий муж впервые увидели друг друга возле Реки Жизни, юная Нинлиль изображена стоящей в воде и наполняющей ей сосуды.

Положительные значения: бережливость, экономия, осторожность, умение владеть собой, сдержанность, трезвость, вера. Порой эта карта сообщает о том, что в вашей жизни скоро произойдут знаменательные события: рождение ребенка, заключение брака и т.д.

Негативные значения: неправильный подход к жизни и окружающим людям, чрезмерная эмоциональность, вспыльчивость, непредсказуемые и неразумные поступки. Карта говорит о использовании магии против вас, проблемах человека с образным мышлением или его страхе перед духовным развитием.

24 Пути Разума присущи целесообразность, гармоничность, соразмерность, обновление духовных и физических сил после избавления от излишних эмоций.

**47-й элемент матрицы
25 Путь Разума – Самех
Эклиптика: 231-235°**

Имя Бога: Па-Билсаг (Стрелец), Марту, Тару, Пирва.

Карта Таро: Пятнадцатый Аркан – Тифон (Повелитель Сил Времени)

Буква еврейского алфавита: Самех.

Числовое обозначение: Шестьдесят.

Астрологическое соответствие: Стрелец.

Стихия: Огонь.

Изображение: На карте изображен Кур наполовину человеком, наполовину рептилией. Рога на его голове символизируют плодовитость и независимость. Сам он, подобно всем обитателям подземного царства, одет лишь одеждой крыльев. У ног же стоящего в карстовой пещере бога Кура текут воды подземной реки, через которую переправляются в его владения тени умерших. Тени мужчины и женщины, только что переплывших реку, стоят возле владыки загробного царства. На шеи накинуты крепкие арканы – символ того, что добровольно люди в тот мир редко являются. Их имена заносит в список обитателей подземного царства женщина-писец Азимуа.

Положительное значение: предопределение, неодолимая сила, необычайная власть. Эта карта сообщает об испытании нашей способности жить «на вулкане», развиваться в неблагоприятных и даже экстремальных условиях, надеяться только на себя.

Отрицательное значение: рок, фатум, обреченность, насилие, слабость, бесчестие. Карта часто символизирует болезнь, ссору, тяжкий труд, неудовлетворенные сексуальные желания, голод. Хотя, она не указывает на безвыходность ситуации, наоборот, сообщает, что ситуация преодолима, если вы проявите выдержку, «жесткую» линию поведения, собранность, самоконтроль.

Через 25 Путь Разума проявляется темная сторона всех вещей. Зло является составной частью как сущности человека, так и жизни вообще. В тени света скрывается дьявол. Мы соприка-



саемся с темными сторонами нашей личности. Мы зависимы и несвободны. 47 элемент матрицы соответствует жажде материального благополучия, желанию властвовать над другими, обладать большим богатством.

48-й элемент матрицы

26 Путь Разума – Айн

Эклиптика: 236-240°

Имя Бога: Сухур Машку (Козерог), Иншушиах, Йод-Сотхот.

Карта Таро: Шестнадцатый Аркан – Башня (*Повелитель Всемогущий Армии*)

Буква еврейского алфавита: Айн.

Числовое обозначение: Семьдесят.

Астрологическое соответствие: Козерог.

Стихия: Земля.

Изображение: На карте опасный и смелый бог Нергал изображен с двумя львиными головами. Он стоит на башне, наступив на поверженного врага. Башня, как прообраз вулкана, символизирует ганзир – вход в подземный мир. Поэтому на ней можно увидеть перевернутую пентаграмму. В мускулистых руках кровавого бога находятся серповидный меч и дубинка.

Позитивное значение: движение к озарению, конец существующей ситуации под влиянием внешних сил, причем, внезапно и очень быстро.

Негативное значение: бедствие, несчастье, расстройство планов, разрушение, разорение, нищета, тирания, неволя. Карта может сообщать о преступлениях, грабежах, травмах, несчастных случаях, развале бизнеса, крахе карьеры, разочаровании в любимом, расставании с привычным партнером. Нергал символизирует конец существующей ситуации и наступление периода самостоятельности, борьбы и риска. Такой период неблагоприятен для многих людей, так как олицетворяет борьбу за выживание. Поэтому она говорит о неразрешимых конфликтах, физическом поражении человека, проявленной по отношению к нему

чье-то жестокой мести, порой о тюремном заключении, авариях, катастрофах.

48 элемент матрицы символизирует разрушение формы, низвержение ценностей, зависимость от существующих обстоятельств, которые в настоящий момент не могут быть изменены. На 26 Пути Разума ваши возможности ограничены, ваша индивидуальность угнетена. Вы движетесь по кругу, повторяя ошибки прошлого.

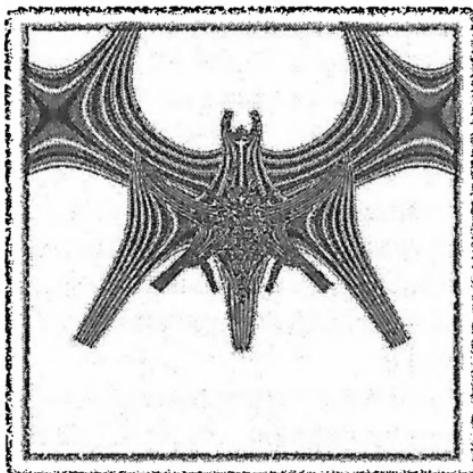
Сефира Нецах – 7 Путь Разума

Инанна, Иштар, Астарты

49-й элемент матрицы

18 Врата Разума

Эклиптика: 241-245°



Тридцать третье Имя есть Зулум.

ZULUM – обозначает границы полей. Бог продовольствия, он уничтожает всех противников, поддерживает добро. Ведает, где сажать растения и когда делать сие. Дает прекрасные советы относительно всего, касающегося купечества, торговли и ремес-



ла. Бережет людей от дурных торговцев. Слово его есть Аббаба-ал.

Карта Таро: Семерка Скипетров (*Повелитель Мужества*)

Положительное значение: успех, признание окружающих, доход, причем, скорее всего, ограниченный, небольшой, преодоление препятствий.

Негативное значение: отсутствие вдохновения, энергия, растрачиваемая попусту, непостоянство, переменчивость, нерешильность, неуверенность.

Астрологическое соответствие: Солнце в Десятом доме, Солнце в Весах.

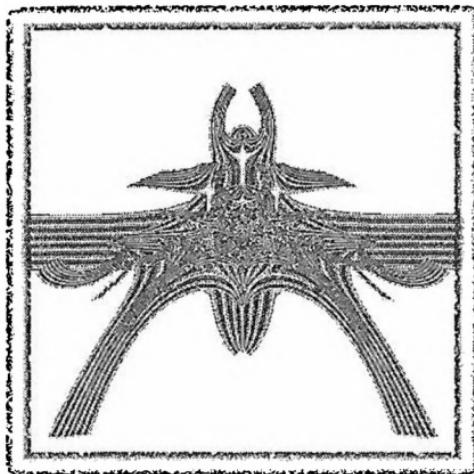
49 элемент матрицы символизирует творчество, вдохновение, искусство, привлекательность, достижение личных целей. Энергия через 18 Врата Разума направляется на всевозможные проекты, связанные с творчеством.



50-й элемент матрицы

17 Врата Разума

Эклиптика: 246-250°



Тридцать четвертое Имя есть Мамму – Сила, дарованная Мардуку для создания вселенной из плоти Тиамат.

МУММУ (гром или рев моря) – создатель небес и земли, Бог, который освящает небеса и землю. Дарует мудрость относительно состояния жизни пред творением и природы строения Четырех Столпов, на коих покоятся Небеса. Слово есть Алала-лабааал.

Карта Таро: Семерка Кубков (*Повелитель Иллюзорного Успеха*)

Положительное значение: желание, решительность, сильная воля, ощущение того, что цель вот-вот будет достигнута, разумный выбор, воображение, провидческие способности, сознание, размышление.

Негативное значение: фантазии, отсутствие реализма, галлюцинации, истерия, паника.

Астрологическое соответствие: Солнце в Рыбах; ось Дева-Рыбы, Солнце в Седьмом доме, взаимодействие Солнца и Нептуна.

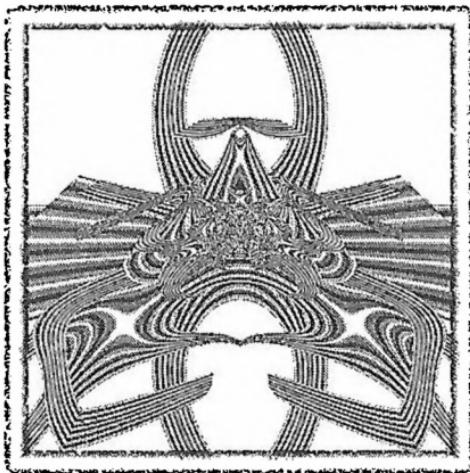


50 элемент матрицы символизирует успех в любви, привлекательность, личное обаяние, любовь во множестве проявлений, подчас самых неожиданных. 17 Врата Разума открывают эмоции, вдохновляющие человека на те или иные деяния.

51-й элемент матрицы

16 Врата Разума

Эклиптика: 251-255°



Тридцать пятое Имя есть Зулуммар или Гишнумунааб.

ZULUMMAR – никто другой среди богов не может соответствовать ему в силе.

GI8HΛUMUΠAB – создатель всех людей, которые творят мир на земле, разрушитель Тиамат; это он сделал мужчин из сущности. Наделяет силой десятерых одного человека. Отделил часть Тиамат, ставшую высью, от той, коя стала твердью. Его Слово есть Аннадарааал.

Карта Таро: Рыцарь Мечей (Повелитель Вихрей и Дуновений)

Положительное значение: защита, сопротивление, храбрость, смелость, отвага.



Отрицательное значение: непонимание, неумение, глупость, неосторожность, наглость, сумасбродство, мошенничество, плутовство, жульничество.

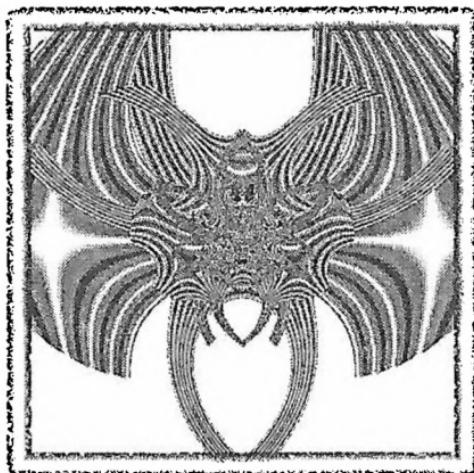
Астрологические эквиваленты: знаки Овен, Телец, Марс в Овне, Луна в Овне.

Проходя 16 Врата Разума, вы находитесь в середине пути к цели. Уже можно судить о том, какими будут результаты и соответствуют ли они тому, что вы изначально задумывали. В паре с Рыцарем идет **Паж Мечей**. В настоящий момент они оба следуют одному пути, общему для них обоих.

52-й элемент матрицы

15 Врата Разума

Эклиптика: 256-260°



Тридцать шестое Имя есть Лугалабдубур.

LUGALABDUBUR – король, который уничтожил деяния Тиамат и ее оружие. Тверды его основы с любой стороны. Уничтожитель божеств Тиамат. Попратель ее Орд. Заточил Кутулу в Бездне. Сразил Яаг-Тота с ловкостью. Великий Воин. Его Слово есть Агнибаал.



Карта Таро: Семерка Мечей (*Повелитель Ненадежного Усилия*)

Положительное значение: воля, намерение, стремление, желание, решение, мудрые советы, предупреждения.

Негативные значения: недостаток энергии для достижения задуманного, непризнание окружающими.

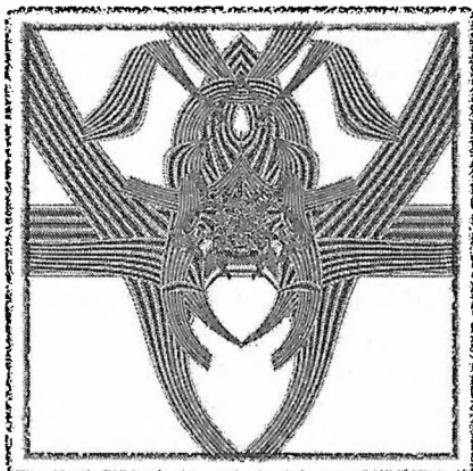
Астрологическое соответствие: знаки Весы и Водолей, Венера в Рыбах, Уран в Весах, Хирон в Водолее.

Метафизические силы в 15 Вратах Разума реализуются как акт творчества на уровне достаточно тонких планов. Энергия направляется на создание планов, проектов.

53-й элемент матрицы

14 Врата Разума

Эклиптика: 261-265°



Тридцать седьмое Имя есть Пагалгуенна.

PAGALGUEНPA – главный из всех князей, сила которых выдающаяся. Он является выдающимся среди богов, его братьев, он – хозяин их всех. Владетель безграничной мудрости, определяющий суть вещей доселе несозданных и духов несotвorenных, ведающий силой Богов. Его Слово есть Арабба-баал.



Карта Таро: Семерка Пентаклей (Повелитель Неполного Успеха)

Положительное значение: материальный достаток, богатство, деньги, очищение, невинность, наивность, чистота, заботы, усердие.

Негативное значение: нетерпение, беспокойство, опасение, неосторожность, потеря денег, неудачные вложения средств.

Астрологическое соответствие: знак Весов, планеты Венера, Хирон и Сатурн.

Прохождение 14 Врат Разума означает достижение некоей физической цели, воплощение, установление отношений.

54-й элемент матрицы

27 Путь Разума – Пе

Эклиптика: 266-270°

Имя Бога: Гудуд, Исимуд, Шимут, Ниншубура.

Карта Таро: Семнадцатый Аркан – Звезда (Повелитель Божественного Разума)

Буква еврейского алфавита: Пе.

Числовое обозначение: Восемьдесят.

Астрологическое соответствие: Меркурий.

Стихия: Воздух.

Изображение: Богиня Нинтинугга изображена стоящей на черном хрустальном шаре. Черный цвет символизирует подземный мир, к которому принадлежит Нинтинугга. В руках у соба-коголовой богини находится чаша, наполненная кровью. Пар, поднимающийся от чаши, плавно переходит в восьмой луч висящей над ее головой звезды.

Позитивное значение: надежды, перспективы, прилив творческих сил, вдохновение, новые идеи. Нередко карта говорит о умении найти гармонию между светлыми и темными сторонами жизни, о следующей из подобного сочетания сторон награде, успехе в любви. В плане карьеры, здесь могут быть выражены перспективы, повышение, причем, без соответствующего роста служебной ответственности. Бизнесмену эта карта су-

лит легкую прибыль. В эзотерическом смысле, Звезда может означать «помощь свыше», однако при условии принесения вами жертвы.

Негативное значение: лишения, кражи, нужда, нищета, упрямство, неуступчивость, нежелание изменить что-либо в жизни, утраченные шансы и неиспользованные возможности.

27 Путь Разума символизирует возрождение и животворящие силы природы. Этот путь призывает отдаваться мгновению, созерцанию духовного мира; устремить свой взор в совершенство космоса.

55-й элемент матрицы

28 Путь Разума – Цаде

Эклиптика: 271-275°

Имя Бога: Гула (Водолей), Агад, Ишкур.

Карта Таро: Восемнадцатый Аркан – Луна (*Повелитель Сыновей Тьмы*)

Буква еврейского алфавита: Цаде.

Числовое обозначение: Девяносто.

Астрологическое соответствие: Водолей.

Стихия: Воздух.

Изображение: Карта изображает Нанну в виде серебряного быка, поскольку серебро – это его цвет. Волшебного быка украшает и длинная лазуритовая борода, которая символизирует небесные качества старейшего бога. Рога на его массивной голове составляют сверкающий полумесяц. А сам бык стоит на фоне полной Луны. Внизу карты видна текущая по нижнему миру Река Жизни, а по бокам всей композиции можно разглядеть смутные фигуры родителей Нанны Энлиля и Нинлиль. Они приветствуют на время спустившегося к ним своего первенца.

Положительное значение: повышенная эмоциональность, романтическое отношение к жизни. Карта Нанны благоприятствует гаданию, занятиям магией и бизнесу.

Отрицательное значение: зло, заблуждения, ошибки, сплетни, клевета, ложь, скрытые враги, опасность, тьма, ужас,



нестабильность, непостоянство. Карта может означать, что вы почему-то не сознаете идущие к вам энергии нижнего мира. Вас могут одолевать необъяснимые эмоциональные переживания или негативные воспоминания, может возникнуть тяга к спиртному, уход в иллюзии. Часто эта карта говорит о том, что на человека воздействуют колдовством. В любви она обещает расставание, слезы или жесткий приворот, в карьере – увольнение или добровольный переход на другое место.

28 Путь Разума – это мост между сознанием и бессознательным.

56-й элемент матрицы

29 Путь Разума – Коф

Эклиптика: 276-280°

**Имя Бога: Кунмеш (хвост), Симмах (ласточка), Ануни-
тум, Дагон и Гидра.**

**Карта Таро: Девятнадцатый Аркан – Солище (*Повели-
тель Света Истины*)**

Буква еврейского алфавита: Цаде.

Числовое обозначение: Девяносто.

Астрологическое соответствие: Рыбы.

Стихия: Вода.

Изображение: Сиятельный бог Шамаш изображен стоящим на небесной ладье, которая проплывает над земным миром. Ладью эту окружает солнечный диск. Под золотым диском Шамаша видны двое детей. Они простирают руки к небесному повелителю. Сам диск изображен на фоне грозовых туч. Они символизируют чистоту эмоций или порывистость Шамаша, который, будучи праведным судьей, может быть и отзывчив, и грозен. В руке божественного богатыря виден серповидный нож.

Положительное значение: расцвет жизни, достижение чего-либо важного, триумф, оптимизм, долгожданное, исполнение желаний. Бизнесмену карта говорит о материальном изобилии и успехе, влюбленным сообщает о взаимности чувств, больному –



о скором выздоровлении, страдающему – о близком избавлении от страданий.

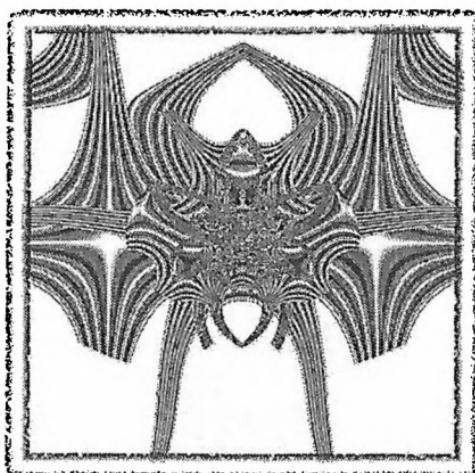
Негативное значение: недоразумения, ложные представления об успехе. Карта может говорить о ссорах, бесцеремонности, стяжательстве, смерти.

29 Путь Разума показывает рост, расцвет, зрелость солнечной стороны вашей натуры.

57-й элемент матрицы

13 Врата разума

Эклиптика: 281-285°



Тридцать восьмое имя есть Лугалдурмах.

LUGALDURMAH, король, почитатель Богов, князь Дурмах. Он является выдающимся в Обители богов и наиболее возвеличенным из богов. Владыка возвышенных мест, Страж Небес и всего странствующего там. Ничто не пересекает звездную стихию без ведома его. Его Слово есть Аратса-гарбал.

Карта Таро: Королева Пентаклей (*Королева на Троне Земли*)

Положительное значение: богатство, изобилие, процветание, роскошь, защищенность, безопасность, уверенность, доверие.



Отрицательное значение: страх, опасение, сомнение, колебание, неуверенность, нерешительность, неопределенность, болезнь, беда.

Астрологические эквиваленты: Телец, Второй дом, Юпитер в Тельце и во Втором доме.

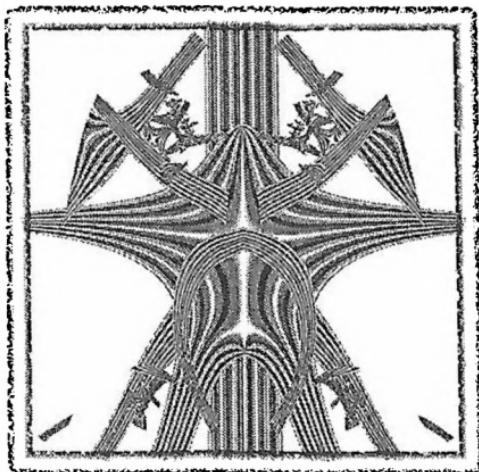
В 13 Вратах Разума начатый процесс уже прошел стадию зарождения и сейчас находится в состоянии наполнения, черпая для своего формирования материал из окружающей среды.

Сфера Ход – 8 Путь Разума

58-й элемент матрицы

12 Врата Разума

Эклиптика: 286-290°



Тридцать девятое Имя есть Аранунна – одариватель мудростью, Советник нашего Отца Энки, ведающий Законы и Суть Врат.

АРАНУННА – советник создателя богов, отца своего, пути которого не сравнимы ни с чем другим. Слово его есть Араманги.



Карта Таро: Восмерка Скипетров (Повелитель Скорости)

Положительное значение: мир, гармония, процветание.

Негативное значение: критика, зависть, ревность, рассогласование, бюрократизм, оттягивание решений, стагнация, домашние скандалы.

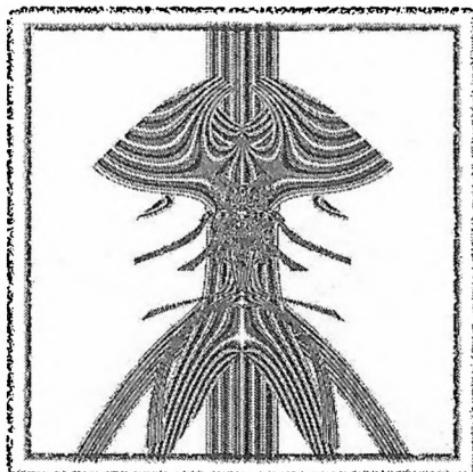
Астрологическое соответствие: знак Скорпион, планеты Юпитер, Сатурн, Уран.

12 Врата Разума – это воплощение закона, внезапный прогресс, продвижение в той или иной области, какие-то новшества, на которые нужно быстро реагировать.

59-й элемент матрицы

11 Врата Разума

Эклиптика: 291-295°



Сороковое Имя есть Думудуку.

DUMUDUKU – его жилище чисто, свято, и это заключено в нем самом, в DUKU. Владетель Жезла из ляпис-лазури, Ведатель Тайного Имени и Тайного Числа, и хотя он не откроет их тебе, но поведает о иных вещах, таких же чудесных. Его Слово есть Аратагиги.



Карта Таро: Восмерка Кубков (*Повелитель Упущенного Успеха*)

Положительное значение: стыдливость, скромность, сдержанность, застенчивость, практичность, целомудрие, умение находиться в гармонии с людьми, сохраняя дистанцию, удовлетворение, радость, веселье.

Негативное значение: отказ от возможности, конец процветания, отсутствие чувств, холодность, неспособность принять что-либо на веру.

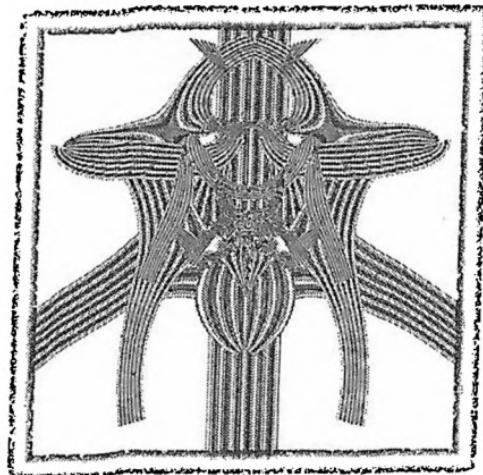
Астрологическое соответствие: знаки Дева и Скорпион, Солнце в Деве, Венера в Скорпионе.

На уровне 11 Врат Разума эмоция, уже вполне осознанная, принявшая достаточно конкретные формы, проходит согласование с логикой и разумом.

60-й элемент матрицы

10 Врата разума

Эклиптика: 291-300°



Сорок первое Имя есть Лугалкудуга.

LUGALKUDUGA – не принимает никаких решений.



Карта Таро: Рыцарь Пентаклей (Повелитель Диких и Плодородных Земель)

Положительное значение: польза, выгода, прибыль, выигрыш, услуга, любезность.

Отрицательное значение: лень, апатия, застой, безделие, праздность, бесиечность.

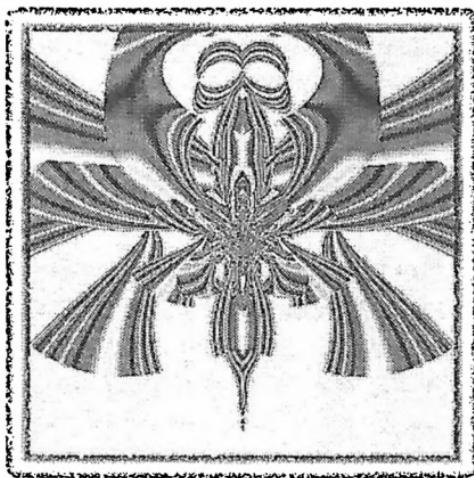
Астрологические эквиваленты: знак Девы, знак Козерога, Шестой дом, Десятый дом.

В 10 Вратах Разума процесс обретает свои характерные черты. Это уже не процесс-праородитель, он вполне обособлен и обладает своим собственным развитием. В паре с Рыцарем идет Паж Пентаклей. В настоящий момент они оба следуют одному пути, общему для них обоих.

61-й элемент матрицы

9 Врата Разума

Эклиптика: 301-305°



Сорок второе Имя есть Лугалланна.

LUGALLAПPA – царь, сила которого является выдающейся среди богов, Владыка многочисленного войска верховного Ану. Сила Старейшего из Знатных, владеющая сокровенным знанием



того мира, когда Древние и Старшие были Единым. Ведает Сутью Древних и где она может быть найдена. Ее Слово есть Балдикху.

Карта Таро: Восмерка Кубков (*Повелитель Упущенного Успеха*)

Положительное значение: приключение, случайность, судьба.

Негативное значение: неприятное положение, щекотливые обстоятельства, критический момент, кризис, отчуждение, презрение, фатальные обстоятельства.

Астрологическое соответствие: знаки Дева и Скорпион, планеты Плутон и Прозерпина, дома Шестой, Восьмой и Двенадцатый, Уран в Деве.

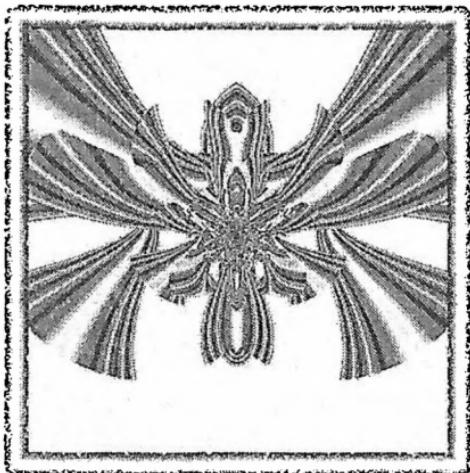
На уровне 9 Врат Разума появляется такое понятие, как фактум. Лишь знание правильной последовательности действий и применение магических технологий позволяют преодолеть трудности.



62-й элемент матрицы

8 Врата Разума

Эклиптика: 306-310°



Сорок третъе имя есть Лугалугга.

LUGALUGGA – его мудрость не знает границ. Ведает Сущностью всех Духов – мертвых и нерожденных, звездных и земных, также, как Духов Воздуха и Духов Земли.

Карта Таро: Восмерка Пентаклей (*Повелитель Разумности*)

Положительное значение: дело, работа, умение, мастерство.

Негативное значение: отсутствие амбиций, желаний, ханжество, фальшивость, двойственность, суетность, интриганство, пошлость, заурядность, жадность.

Астрологическое соответствие: Сатурн в Козероге, Сатурн в Десятом доме.

62 элемент матрицы символизирует закон, логику, прямоту. Поэтому через 8 Врата Разума могут идти бескомпромиссные социальные ситуации, требующие ответа «да»-«нет». Ситуации могут показаться вам давящими, жесткими, но они формируют вас, подобно рашипилю, который снимает все лишнее, наносное, фальшивое и возвращают вас к истинной сути.

**63-й элемент матрицы
30 Путь Разума – Реш
Эклиптика: 311-315°**

Имя Бога: Хендурсагга, Ишум, Каиману, Тсатхоггу, Кумарби, Ниимах, Нинхурсаг, Намтар, Эимешарра.

Карта Таро: Двадцатый Аркан – Суд (*Дух Первозданного Огня*)

Буква еврейского алфавита: Реш.

Числовое обозначение: Двести.

Астрологическое соответствие: Сатурн.

Стихия: Земля.

Изображение: На карте Суда изображена Эрешкигаль в наряде змеи. Однако этот наряд не умаляет ее женственности. Чешуя древней рептилии светится стальным и голубоватым светом, призываю играет во тьме зала суда. Ее чудесную красоту воспеваю изображенные на карте трубы герольдов. У волшебной богини широко открыт только один глаз, что символизирует собой ее «взгляд смерти». Владычицу окружают семь судей подземного мира. Двое из них с головами хищной лисицы, трое – с головами питающихся падалью грифов и коршунов, последние двое приняли облик крыс, причем, с когтистыми лапами львов. Они все олицетворяют похитителей образа физического тела. Они могут приходить вместе, а могут, по одному. В последнем случае они не исполняют закона, но утоляют свой голод. С подобным приходом связаны все излечимые болезни. И изгоняющему их колдуну надо знать, что Ануннак, входящий человеку в голову, называется Идпа. В сердце – Намтар. В чело – Угук. В грудь – Алал. Сжимающий нутро – Гигим. Хватающий за руку – Телал. Пожирающий кровь – Уруку. Будет легко именем Инанны, Шамаша, Энки, Ана их изгнать, если пришли они от голода, а не по велению великой богини.

Положительное значение: возрождение, обновление, перемены, изменение, неожиданный поворот, возврат к давним делам и проектам, прилив духовной энергии.



Отрицательное значение: суд, приговор, замешательство, нерешительность в принятии решений, разрыв отношений, охлаждение к привязанностям.

30 Путь Разума – это конец и разрушение, в которых скрыто зерно нового начала, надежды и освобождения.

64-й элемент матрицы

31 Путь Разума – Шин

Эклиптика: 316-320°

Имя Бога: Гирра, Гибиль, Аг, Ярри, Иршаппа.

Карта Таро: Двадцать Первый Аркан – Шут (*Дух Эфира*)

Буква еврейского алфавита: Шин.

Числовое обозначение: Тристо.

Астрологическое соответствие: Огонь (Плутон).

Стихия: Огонь.

Изображение: На карте изображен небесный Океан. Над ним восседает Абзу, неуклюжий, огромный. Ведь бог умереть не может, а потому смещенный или поверженный, он только засыпает. У ног Абзу, приняв облик древнего дракона, спит его жена Тиамат. Лишь почитание и магические обряды могут пробудить Абзу. Однако, пробудившись, он уничтожит привычный для нас мир.

Положительное значение: энергия, оптимизм, сила.

Отрицательное значение: невежество, глупость, безумие, мания, бред, недостаток дисциплины, незрелость, иррациональность в мыслях и поведении, беззащитность, неумение рассчитывать последствия, экзальтированность.

В 64 элементе матрицы символически заключен изначальный хаос всех космогонических систем – то исходное сырье, из которого демиург начинает творить свои миры.



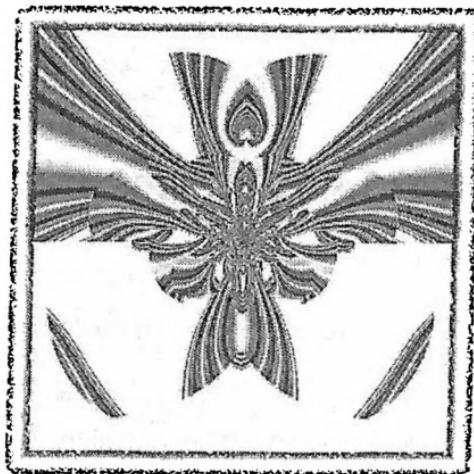
Сфера Иесод – 9 Путь Разума

Нанна, Син, Ктулху

65-й элемент матрицы

7 Врата Разума

Эклиптика: 321-325°



Сорок четвертое имя есть Иркингу.

IRKИНGU – он победил KіNGU в тяжелой схватке. Он решает, кому руководить, устанавливает господство. Его Слово есть Барериму.

Карта Таро: Девятка Скипетров (*Повелитель Большой Силы*)

Позитивное значение: ожидание трудностей и перемен, ожидание бурных периодов жизни и предчувствие их; предвидение, предчувствие.

Негативное значение: вражда, скрытые враги, развал, разрушение, закрытость ума, потеря связи с действительностью; различные препятствия, проблемы, возникающие в одночасье, задержки, все, что вызывает неудовлетворение, разочарование, безнадежность; барьеры, которые встают и которые надо преодолевать; мертвые периоды; плохое здоровье.



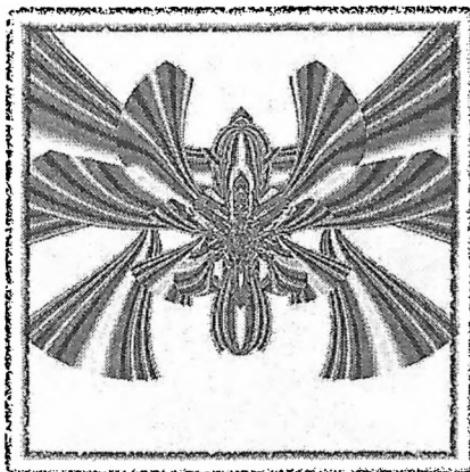
Астрологическое соответствие: знак Рыбы, дом Двенадцатый, планеты Юпитер и Нептун.

Прохождение 7 Врат Разума означает проникновение на другие уровни сознания. Этот путь символизирует смену представлений о самом себе, начало видения самого себя в ином свете.

66-й элемент матрицы

6 Врата Разума

Эклиптика: 326-330°



Сорок пятое Имя – Кинма.

КИМА – он направляет всех богов, дает советы. При упоминании его имени Боги дрожат от страха, как в шторм. Он Судья и Владыка Богов, чье имя внушает им страх. Чтобы Боги не допустили ошибки, эта Сила призвана наблюдать за их действиями. Старшие должны соблюдать Закон и условия Договора с Древними, Кинма напоминает им об этом, поскольку Боги иногда забывчивы. Его Слово – Енгайгай.

Карта Таро: Девятка Кубков (Повелитель Материального Счастья)

Положительное значение: удача, успех, победа, выигрыш, торжество, свобода.



Негативное влияние: ошибки, несовершенство, болезненное отношение ко всякого рода несовершенству, смешение добра и зла, лжемудрость.

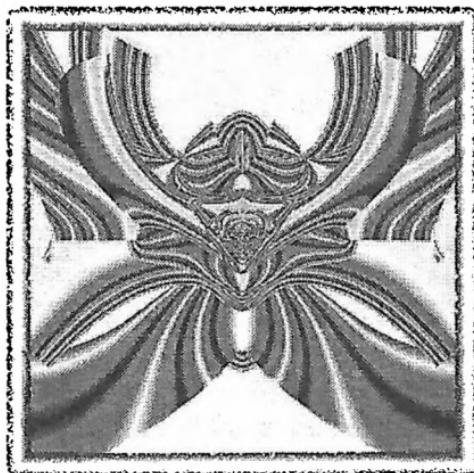
Астрологическое соответствие: планеты Юпитер и Нептун, Солнце в Девятом и Двенадцатом доме, Юпитер в Стрельце, Нептун в Рыбах.

Оказавшись в 6 Вратах Разума, вы можете почувствовать себя заключенным в замкнутом пространстве, из которого нужно найти выход.

67-й элемент матрицы

5 Врата Разума

Эклиптика: 331-335°



Сорок шестое Имя есть Есизкур.

ESIZKUR – живет на чердаке в доме просителя; Боги могут представить его вам. Это от него они получают свои задания. Ни один Бог не может без него осуществлять свои коварные замыслы. Четверо черноголовых – в его подчинении. Кроме него ни один Бог не знает ничего относительно их жизни. Сей Дух ведает знанием продолжительности жизни любого человека, а также



растений, демонов и богов. Он измеряет все и ведает посему Пространством. Слово его есть Ненигэй.

Карта Таро: Девятка Мечей (*Повелитель Отчаяния и Жестокости*)

Положительное значение: девственность, святилище, кульп, набожность, благочестие, обрядность, стыдливость.

Отрицательное значение: страх перед неизвестным, неуверенность, опасения, желание удалиться от действительности, неспособность пережить соприкосновение с действительностью, неправильное понимание, безнадежность, страдание.

Астрологическое соответствие: знаки Рак, Стрелец, Рыбы, планеты Луна, Юпитер, Нептун, дома Девятый и Двенадцатый, конфликт Марса и Луны, конфликт Марса и Нептуна.

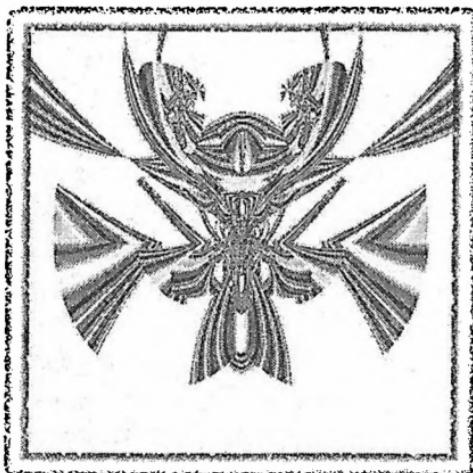
67 элемент матрицы символизирует результаты, которые вот-вот должны проявиться. Однако действие еще не закончилось. Прохождение через 5 Врата Разума может способствовать радикальному изменению мировоззрения.



68-й элемент матрицы

4 Врата Разума

Эклиптика: 336-340°



Сорок седьмое Имя есть Гибил.

GIBIL – покровитель оружия. Он ловко сражался с Тиамат; широка его мудрость и понимание, его ум настолько гибок, что боги не всегда могут понять его. Сия Сила была дарована ему Царством Огня. Он хранит острым острие меча и копья и дарует понимание работы с металлами. Он также воздымает Молнии, рожденные на земле, и заставляет Мечи являться в Небесах. Его Слово есть Баалагнитарра.

Карта Таро: Девятка Мечей (*Повелитель Отчаяния и Жестокости*)

Положительное значение: достижение, предвидение, надежность, безопасность, осторожность, добротность, естественность, соответствие природе.

Отрицательное значение: угроза безопасности, опасность, потеря веры, утрата значимых дружеских отношений или чего-то, чем вы дорожите, мошенничество, пустые обещания, тщетные ожидания, сорвавшиеся планы.

Астрологическое соответствие: знак Стрельца, дом Девятый, планеты Луна и Нептун.



При прохождении 4 Врат Разума происходит корректировка жизненной философии, особенно под влиянием внешних социальных факторов.

69-й элемент матрицы

32 Путь Разума – Тау

Эклиптика: 341-345°

Имя Бога: Шимиге.

Карта Таро: Двадцать Второй Аркан – Мир (Корона Магов)

Буква еврейского алфавита: Тау.

Числовое обозначение: Четыреста.

Астрологическое соответствие: Солнце.

Стихия: Огонь.

Изображение: На карте изображена древнейшая богиня Тиамат. Она приняла облик посвященного ей животного – змеи. Но это не просто змей, ибо свернувшись в кольцо она содержит в себе все мироздание, отмеченных выше богов, первоэлементы, животных, старейшие племена людей. И возложит та змея на водах Абзу.

Положительное значение: путешествия, перемена места, награда, неожиданный успех. Карта сулит целостный и систематический взгляд на вещи, удачу в делах, доступность решения загаданной нами проблемы. В любви она может символизировать ответное чувство. В ситуации «здесь и сейчас» карта предупреждает, что человек находится в расцвете сил, на пике славы, успеха. Но с пика всегда следует нисхождение...

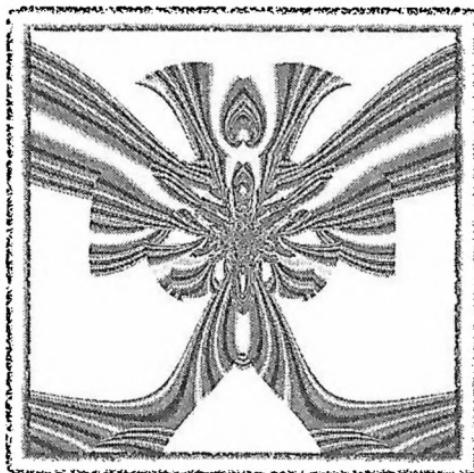
Отрицательное значение: неподвижность, инертность, косность, застой.

32 Путь Разума ведет к достижению цели, говорит о том, что вы устремлены к высшим сущностям, куда-то за пределы материи.



Сфера Малкут – 10 Путь разума
Киа, Уббо-Сатхала

70-й элемент матрицы
3 Врата Разума
Эклиптика: 346-350°



Сорок восьмое Имя есть Адду.

ADDU – тот, кто может покрыть все небо пеленой. Его священный рев может быть слышен и на Земле. Он может и как MUMMU – уменьшать облака. Для людей он дает хлеб насущный. Воздымает бури, наполняющие небеса, заставляющие дрожать Звезды и сотрясающие Врата Игиги. Он способен заполнить небеса сиянием, будь то темнейший час ночи. Слово его есть Какодамму.

Карта Таро: Десятка Скипетров (*Повелитель Угнетений*)

Положительное значение: проблемы накануне своего разрешения; страстное желание обрести смысл, цель, ориентир, утвердиться в жизни, определиться, осознать свой уровень, позицию, место; возможное использование обретенной силы, власти в личных, эгоистических целях и побуждениях.



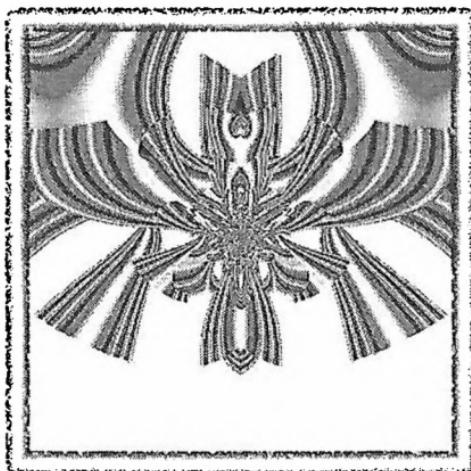
Негативное значение: обман, измена, скрытность, лицемерие, нечестность, злой умысел, хитрость.

Астрологическое соответствие: дома Десятый и Первый, связанные с ними планеты. Проходя через 3 Врата Разума человек отделяет себя от своей идеи, от своего творения. Иногда 70 элемент матрицы означает неспособность идеи проявить себя.

71-й элемент матрицы

2 Врата Разума

Эклиптика: 351-355°



Сорок девятое Имя есть Ашарру.

A8HARU – Бог судьбы; все Боги поистине ведомы им. Дарует разумение Будущего, также как и Прошлого. Поместил богов на тропы их и обозначил сезоны сих. Слово его есть Бахтандабал.

Карта Таро: Десятка Скипетров (*Повелитель Совершенного Успеха*)

Положительное значение: счастье, радость, удовольствие, мир, довольство собой, родина, хорошая семейная жизнь, почет, уважение, добродетель, репутация.



Отрицательное значение: ярость, негодование, волнение, раздражение, вспыльчивость, гнев, насилие, потеря друзей, отсутствие счастья, скорбь, раздоры, скандалы в семье, скудость, битвы, подавление, сокрушение, низвержение, противопоставление, невозможность прийти к единому мнению.

Астрологическое соответствие: планеты Венера и Сатурн, также Луна, знаки, где значим Сатурн (Овен, Рак, Лев, Весы, Козерог, Водолей).

71 элемент матрицы указывает на возможность испытания вашего чувства на зрелость. Ваш внутренний мир как бы выставляется напоказ, предъявляется окружающим для вынесения оценки.

72-й элемент матрицы

1 Врата Разума

Эклиптика: 356-360°



Пятидесятое Имя есть Небиру – Дух Врат Мардука.

Устанавливает все на должные пути и правит пересечениями звезд согласно традиций, известным Халдеям. Слово его есть Диригиргири.



NEBIRU – проводник между небом и землей. Тот, кто заплутал в пути к небу, пусть обратится к нему. Nebiru – звезда, горящая в небесах. Он управляет путями, на него должно смотреть! Цитата: «Он – тот, кто посреди моря беспокойно курсирует. Имя его «Переходящий», он наблюдает... Он наблюдает и управляет жизнью звезд на небесах».

Он пастух – и все боги подобны овцам. Он – побеждает Тиамат; ее жизнь быстротечна и коротка! В будущем человечества, когда дни постареют, Она отступит ... и уйдет навсегда. Потому что это именно он создал твердь земли! Отец Энлиль назвал его Господом на земле. Когда все имена Игиги произносились, когда Еа их слышал, его дух радовался... Итак, вот имена, которыми прославили его отцы! Он – истинно как я, и сго имя – Ea! Он выполняет мои обряды! Он исполняет мои инструкции! Говоря «Пятьдесят» великие Боги объявляли его, Того, чьи имена и были пятьюдесятью и делали его...

Высший путь!

Карта Таро: Десятка Мечей (*Повелитель Разрушения*)

Положительное значение: выгода, выигрыш, прибыль, успех, милость, благосклонность, благодеяние, влияние, власть, владычество, авторитет, могущество.

Отрицательное значение: жалобы, горе, грусть, печаль, страдание, отчаяние.

Астрологическое соответствие: Козерог, планеты Сатурн и Марс, также Плутон, Десятый дом, взаимодействие Марса, Сатурна и Плутона.

72 элемент матрицы символизирует некое препятствие, некую высоту, которую надо во что бы то ни стало взять; некую бездну, в которую предстоит спуститься (или не упасть); во всяком случае, преодолеть так или иначе. На уровне 1 Врат Разума вы видите физический результат ваших усилий.



Нулевой (73-й) элемент матрицы Врата Клипот

Нулевое Имя есть Ницуам.

Эта Сила Мардука как Властелина всего существующего, Судителя Судница, Решителя Решиаемого, того, кто устанавливает законы и правление царей. Он не должен быть призываем, кроме как при разрушении града иль смерти царя. Его Слово есть Гашдиг.

Поскольку последовательность миров представляет собой соединение нескольких матриц, то вершина любого последующего Древа Жизни является основанием предыдущего. В данном случае Вершина Древа Клипот является основанием данного Древа жизни.

Карта Таро: Десятка Мечей (*Повелитель Богатства*)

Положительное значение: фарт, шанс, удача, судьба, выигрыш, случай, жребий, богатство, процветание, безопасность, надежность, семья, жилищные условия.

Отрицательное значение: фатум, неоправданный риск, неудачные вложения, возможные потери, надежда на авось, рассеченность, нечестная игра, отсутствие поддержки.

Астрологические эквиваленты: знак Стрельца, дом Девятый, планеты Луна и Нептун.

В метафизическом плане – изменения как бы продолжаются, ничего твердого, устоявшегося нет, отсутствует надежность. Здесь важно набраться терпения и не отчаяваться, уповать на будущее.

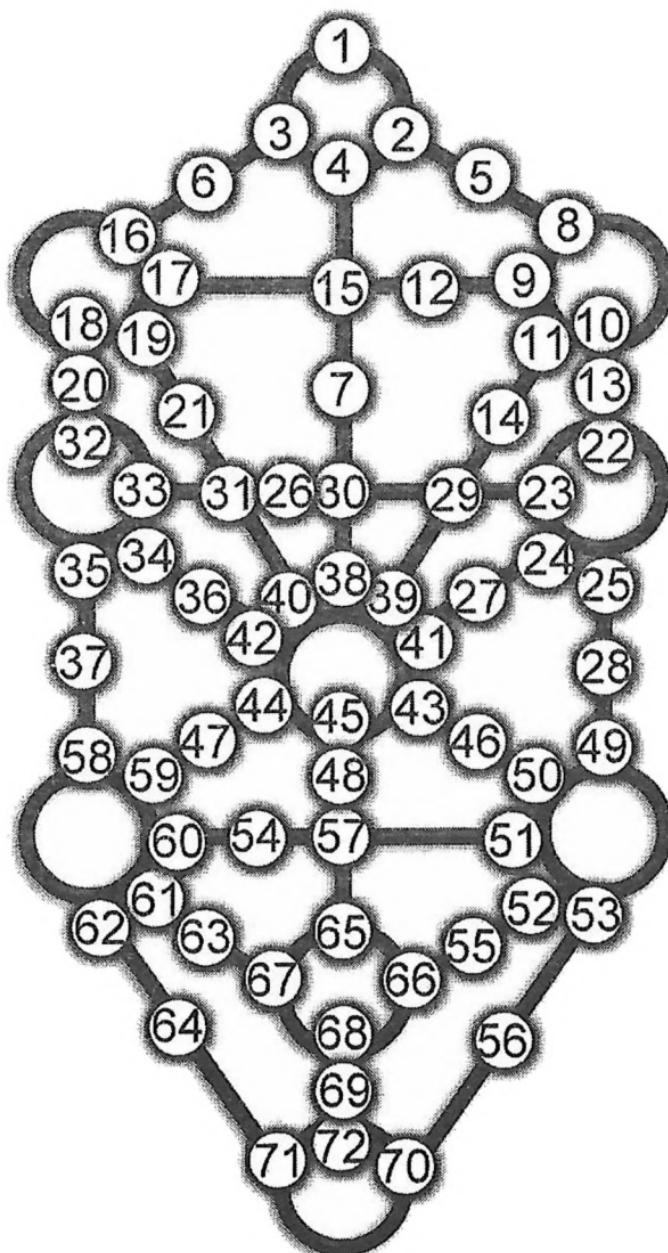


Рис. 1: Древо Некрономикона



В свою очередь Древо Некрономикона подразделяется на Древо Старших Богов, которое представляется нам позитивным аспектом Вселенной, и Древо Древних, являющееся его зеркальным отражением или тенью (см. рис.2). По сути, Древо Древних соотносится с каббалистическим Древом Клипот и Туннелями Сета (таб. 4):

Таблица 4

Туннели Сета	Клипотический аспект	Имена Древних	Астрологический аспект	Атрибут
1	Тамиэль	Ктулху	Нептун	Тени Бога
2	Хогиэль	Йог-Сотот	Уран	Препятствующие
3	Сатариэль	Азагот	Сатурн	Скрывающие
4	Гашекла	Шуб-Ниггур-рах	Юпитер	Бьющие
5	Голахаб	Нергал	Марс	Поджигатели
6	Тагерион	Амон	Солнце	Торгующие
7	Ореб Зарак	Иштар	Венера	Ворон Рассения
8	Самаэль	Найрлахотеп	Меркурий	Яд Бога
9	Гамалиэль	Баст	Луна	Непристойные
10	Лилит	Лилит	Земля	Царица Ночи
11	Демоны Воздуха		Воздух	вампиры
12	Демоны Луны		Луна	оборотни
13	Демоны Венеры		Венера	суккубы
14	Демоны		Юпитер	инкубы

	Юпитера			
15	Бейрирон		Овен	Стадо
16	Адимирон		Телец	Кровавые
17	Целалими- рон		Близнецы	Лязгающие
18	Шихири- рон	Шоггот	Рак	Черные
19	Шалхеби- рон		Лев	Пылающие
20	Цафирион		Дева	Царапающие
21	Демоны Марса		Марс	Разрушители
22	Абирион		Весы	Глиняные
23	Демоны воды		Вода	Глубоковод- ные
24	Нехешти- рон		Скорпион	Медные
25	Нахаширон		Стрелец	Змеиные
26	Дагдагирон		Козерог	Рыбие
27	Демоны Меркурия		Мерку- рий	Обманываю- щие
28	Бахемирон		Водолей	Скотские
29	Нашими- рон	Дагон	Рыбы	Злобные
30	Демоны Сатурна		Сатурн	Убивающие
31	Демоны Огня		Огонь	Сжигающие
32	Демоны Солнца		Солнце	Палящие

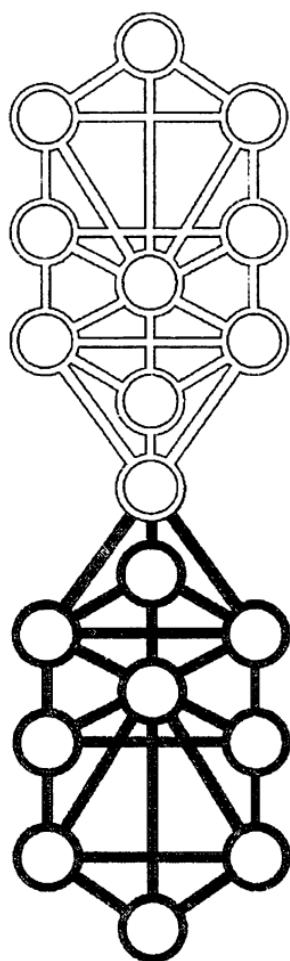


Рис.2: Древо Старших Богов и Древних в зеркальном отражении



МЕТОДИКА РАСЧЕТА МАТРИЦЫ ДРЕВА НЕКРОНОМИКОНА

Сейчас я представлю вашему вниманию методику расчета матрицы Древа Жизни, разработанную и опробованную мною на практике. Ее можно использовать для всех возможных вариантов расчета матрицы, в том числе и Древа Некрономикона. Рассмотрим ее на примере.

Пример:

1. Определим врожденные способности к магии для натива: 24.11.1977, 11-53, г. Одесса, GMT+3.

2. Построим матрицу Древа Жизни на момент рождения. Для построения и анализа матрицы Древа Жизни используем программу MagickLab.v.01 (ее бесплатно можно скачать с сайта <http://magicklab.hermetism.info/>). Если у вас нет компьютера, то всю процедуру расчета можно повторить вручную, но вам понадобятся для этого знания астрологии и каббалы.

3. Вводим дату, время и место своего рождения в меню программы. Время рождения местное. Далее вводим временную зону или часовой пояс, который можно посмотреть в ваших системных часах на компьютере (два раза щелкнуть по циферблату часов в правом нижнем углу). Последним действием будет выбор страны и города рождения (ближайшего населенного пункта). Долгота и широта местности выставится автоматически. В результате вы получите схему матрицы Древа Жизни (см. рис. 3).

4. В меню «файл» выбираем пункт «сохранить как изображение» и сохраняем полученную схему матрицы в графическом формате. В меню «файл» выбираем пункт «сохранить как отчет» и получаем текстовый файл с расшифровкой данных. Следующие пункты меню помогут вам вывести данные на печать. Матрица может быть представлена в виде схемы: «Древа Жизни», «Космограммы» и «Расклада Таро».



5. Все значения вкладки «аспекты и орбисы» должны быть отмечены «галочкой» для интерпретации полного спектра информационно-энергетических потоков. В окошке напротив каждого аспекта выставлены орбы, их значение менять не рекомендуется. Если вы хотите выключить из расчета какой-либо аспект, то нужно просто убрать галочку.

6. Этот пункт, пожалуй, самый сложный. Для анализа полученных данных нужно иметь некоторое представление о каббали и астрологии. Чтобы оценить влияние того или иного потока на узел матрицы, мы введем систему бальности.

7. В таблице №5 мы всем аспектам придадим определенное числовое значение, со знаком плюс или минус.

8. В таблице №6 значение планетных соединений. Помимо соединений по этой же таблице мы можем вычислить балл планеты по знаку и по дому.

9. По данным таблицам рассчитаем баланс света и тьмы для всех узлов матрицы Древа Жизни. Отклонения в пределах 10% указывают на устойчивое равновесие света и тьмы. Если тьма превышает свет в два раза и больше, то это указывает на явный дисбаланс сил в темном направлении и наоборот. Абсолютные значения света или тьмы (100%) также встречаются и говорят сами за себя. Это сферы, где превалирует только одна сторона силы. Доминирующая энергия в сфере будет иметь больший балл и предполагает более развитые способности, но матрица стремится к равновесию, поэтому развивать следует как раз то, чего не достает.



ТАБЛИЦА БАЛЬНОСТИ ДЛЯ АСПЕКТОВ

Таблица 5

Обозначение аспекта	Название аспекта	Цинарот	
		Да	Нет
Con	соеденение	-	-
SSx	полусекстиль (семисекстиль)	5	3
SQn	полуквинтиль (семиквинтиль)	5	3
Nov	новиль	-5	-3
SSq	полуквадрат (семиквадрат)	-5	-3
Sep	септиль	5;-5	3;-3
Sex	секстиль	10	7
Qui	квинтиль	5	3
BNv	биновиль	-5	-3
Squ	квадратура (квадрат)	-10	-7
BSp	бисептиль	5;-5	3;-3
Tri	трин (тригон)	15	10
Ses	полугороквадрат (секьюоквадрат)	-5	-3
BQn	биквинтиль	5	3
Inc	квиконс (инконыонт)	5	3
TSp	тристептиль	5;-5	3;-3
QNv	кватроновиль	-5	-3
Opp	оппозиция	-15	-10

**ТАБЛИЦА БАЛЬНОСТИ ПО ЗНАКАМ, ДОМАМ
И СОЕДИНЕНИЯМ ПЛАНЕТ**

Таблица 6

Знак	Овн		Телец		Близнецы		Рак		Лев		Дева	
Дом	I		II		III		IV		V		VI	
Соединен.	Марс		Венера		Меркурий		Луна		Солнце		Церера	
Марс	20			-20	5			-24	10			-5
Венера		-20	20			-10	5			-5	10	-24
Меркурий	5			-10	20			-5	5		24	
Луна		-12	24			-6	24			-12	12	
Солнце	24			-6	12			-12	24			-6
Церера		-5	10		24		5			-5	20	
Хирон	5	-20	20		10	-24		-5	5			-10
Плутон	20		5	-10		-5	10		24	-10	5	
Юпитер	10				5	-20	24	-10	10			-20
Сатурн		-24	10	-24		-10	5	-20		-20	10	
Уран	5				10			-20		-20		-10
Нептун		-10	5	-10		-20	10			-24		-20
Знак	Весы		Скорпион		Стрелец		Козерог		Водолей		Рыбы	
Дом	VII		VIII		IX		X		XI		XII	
Соединен.	Хирон		Плутон		Юпитер		Сатурн		Уран		Нептун	
Марс		-20	20	-10	10		24	-5	5			-10
Венера	20		5	-20		-5	10			-10	24	
Меркурий	10			-5		-20		-10	10			-24
Луна		-6	12	-24		-12	12	-24		-6	18	
Солнце	12	-24		-12	18			-6	12	-24		-12
Церера		-10	5			-24	10			-10		-20
Хирон	20			-20	24			-10	10			-5
Плутон		-20	20			-10	5			-24	10	
Юпитер	5			-10	20			-24	5		20	-10



Знак	Весы		Скорпион		Стрелец		Козерог		Водолей		Рыбы	
Сатурн	24	-10	5			-5	20		20	-10	5	
Уран	10		24	-5	5		20	-10	20			-5
Нептун		-5	10		20	-10	5		24	-5	20	

ОККУЛЬТНОЕ ЗНАЧЕНИЕ СФИРОТ

1. КЕТЕР

Правый путь Кетера: высший религиозный экстаз, духовные откровения, подключение к Эн Соф, постижение высших истин, теургия.

Срединный путь Кетера: ясновидение, пророческий дар, психургия.

Левый путь Кетера: магия Хаоса.

2. ХОКМА

Правый путь Хокмы: гематрия, каббала, тавматургия.

Срединный путь Хокмы: образное мышление, синтез науки и религии, астрология.

Левый путь Хокмы: магия Некрономикона.

3. БИНА

Правый путь Бины: религиозные доктрины, теософия, теология.

Срединный путь Бины: логическое мышление, нумерология.

Левый путь Бины: малефистика, кульп Бафомета, викка.

4. ХЕСЕД

Правый путь Хеседа: ритуальная, церемониальная магия светлой направленности (белая магия).

Срединный путь Хеседа: ритуальная магия смешанной направленности (серая магия).



Левый путь Хеседа: ритуальная магия темной направленности (черная магия).

5. ГЕБУРА

Правый путь Гебуры: защитная магия.

Срединный путь Гебуры: изготовление пантаклей, талисманов, амулетов.

Левый путь Гебуры: боевая магия.

6. ТИФЕРЕТ

Правый путь Тиферета: Ангелистика, вызываниес светлых сил.

Срединный путь Тиферета: спиритуализм, медиумизм, оракулы, пифии.

Левый путь Тиферета: Демонология, вызывание темных сил.

7. НЕТЦАХ

Правый путь Нетцаха: магия любви светлой направленности.

Срединный путь Нетцаха: техники внушения чувств, сексуальная магия.

Левый путь Нетцаха: темные привороты, куль «Золотого Тельца».

8. ХОД

Правый путь Хода: целительство, герметическая медицина.

Срединный путь Хода: алхимия, йога.

Левый путь Хода: наведение порчи, сглаза, инволютование, колдовство Вуду.

9. ЙЕСОД

Правый путь Йесода: Светлые лунные культуры (Селены).

Срединный путь Йесода: веющие сны, управляемые сновидения, предчувствия, развитие интуиции, шаманизм.

Левый путь Йесода: темные лунные культуры (Лилит, Гекаты).



10. МАЛКУТ (КЛИПОТ)

Правый путь Малкута: Светлые культуры земных божеств (Церера, Прозерпина), культуры плодородия.

Срединный путь Малкута: магия стихий, сексуальные культуры, вызывание умерших (некромантия).

Левый путь Малкута: темные культуры адских божеств (Сатанизм), некромагия, зомбирование.



24 Ноября 1977г.
11:53:00

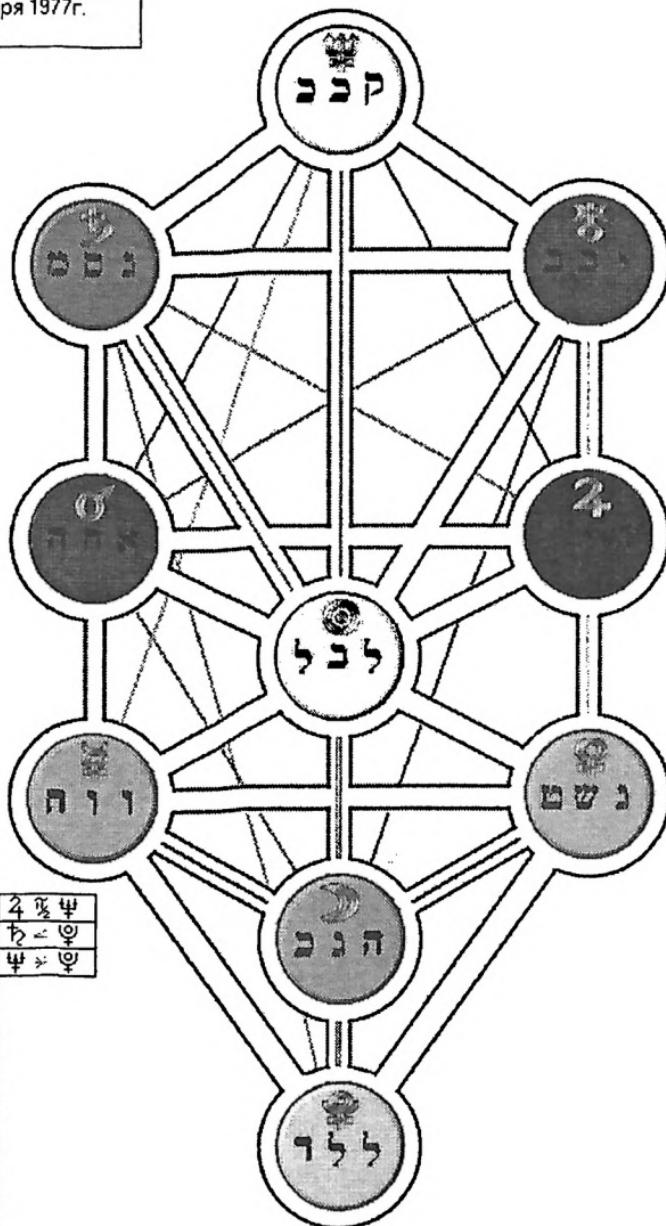


Рис.3: схема матрицы Древа Жизни



10. Анализ данных:

1 Кетер (Нептун)

	+	-
Нептун в стрельце	+20	-10
Нептун в соединении с Меркурием	0	-20
Нептун в трине с Марсом	+10	0
Нептун в кватроновиле с Юпитером	0	-3
Нептун в секстиле с Плутоном	+7	0
Нептун в 11 доме	+24	-5

Свет 61 Тьма 38 , 62%/38% – Свет превышает Тьму на 24% – Свет.

2 Хокма (Уран)

	+	-
Уран в скорпионе	+21	-5
Уран в соединении с Венерой	0	-24
Уран в оппозиции с Луной	0	-10
Уран в квадратуре с Марсом	0	-7
Уран в 9 доме	+5	0

Свет 26 Тьма 46 , 36%/64% – Тьма превышает Свет на 28% – Тьма.

3 Бина (Сатурн)

	+	-
Сатурн в деве	+10	0
Сатурн в квадратуре с Солнцем (Цинарат)	0	-10
Сатурн в полуквадрате с Плутоном	0	-3
Сатурн в секстиле с Юпитером	+7	0
Сатурн в 7 доме	+24	-10

Свет 41 Тьма 23 , 64/36% – Свет превышает Тьму на 28% – Свет.

**4 Хесед (Юпитер)**

	+	-
Юпитер в раке	+24	-10
Юпитер в кватроновиле с Нептуном	0	-3
Юпитер в секстиле с Сатурном	+7	0
Юпитер в септиле с Луной	+3	-3
Юпитер в 6 доме	0	-20

Свет 34 Тьма 36 , 49/51% – Тьма превышает Свет на 2% – Баланс сил.

5 Гебура (Марс)

	+	-
Марс во льве	+10	0
Марс в трине с Нептуном	+10	0
Марс в квадратуре с Ураном	0	-7
Марс в квадратуре с Луной	0	-7
Марс в 7 доме	0	-20

Свет 20 Тьма 34 , 37/63% – Тьма превышает Свет на 26% – Тьма.

6 Тиферет (Солнце)

	+	-
Солнце в стрельце	+18	0
Солнце в квадратуре с Сатурном (Цинарот)	0	-10
Солнце в полуквадрате с Плутоном	0	-3
Солнце в 10 доме	0	-6

Свет 18 Тьма 19 , 49/51% – Баланс сил.

7 Нецах (Венера)

	+	-
Венера в скорпионе	+5	-20
Венера в оппозиции с Луной (Цина- рот)	0	-15
Венера в соединении с Ураном	0	-10
Венера в 9 доме	+10	0

Свет 15 Тьма 45 , 25%/75% – Тьма превышает Свет на 50% – Тьма.

**8 Йод (Меркурий)**

	+	-
Меркурий в стрельце	0	-20
Меркурий в соединении с Нептуном	0	-24
Меркурий в биквентиле с Луной (Цинарот)	+5	0
Меркурий в 11 доме	+10	0

Свет 15 Тьма 44 , 25%/75% – Тьма превышает Свет на 50% – Тьма.

9 Йесод (Луна)

	+	-
Луна в тельце	+24	0
Луна в оппозиции с Ураном	0	-10
Луна в квадратуре с Марсом	0	-7
Луна в оппозиции с Венерой (Цинарот)	0	-15
Луна в биквентиле с Меркурием (Цинарот)	+5	0
Луна в септильсе с Юпитером	+3	-3
Луна в 3 доме	0	-6

Свет 32 Тьма 41 , 44%/56% – Тьма превышает Свет на 12% – Баланс сил.

10 Малкут (Плутон)

	+	-
Плутон в весах	0	-20
Плутон в секстиле с Нептуном	+7	0
Плутон в полуквадрате с Сатурном	0	-3
Плутон в полуквадрате с Солнцем	0	-3
Плутон в 8 доме	+20	0

Свет 27 Тьма 26 , 51%/49% – Свет превышает Тьму на 2% – Баланс сил.



Итого: Свет (+ 289) Тьма (-352)/

Баланс: Свет/Тьма (45%/55%) – Тьма превышает Свет на (10%) – баланс сил.

Общая направленность: Путь Золотой Середины.

Доминирующие направления:

1. Правый путь Кетера: высший религиозный экстаз, духовные откровения, подключение к Эн Соф, постижение высших истин, теургия.
2. Левый путь Хокмы: магия Некрономикона
3. Правый путь Бины: религиозные догматы, теософия, теология.
4. Срединный путь Хеседа: ритуальная магия смешанной направленности (серая магия)
5. Левый путь Гебуры: боевая магия.
6. Срединный путь Тиферета: спиритуализм, медиумизм, оракулы, пифии. Солнечные Магические Культы Равновесия (Друидизм).
7. Левый путь Нетцаха: темные привороты, культ «Золотого Тельца».
8. Левый путь Хода: наведение порчи, сглаза, инволтьование, колдовство Вуду.
9. Срединный путь Йесода: вещие сны, управляемые сновидения, предчувствия, развитие интуиции, шаманизм.
10. Срединный путь Малкута: магия стихий, сексуальные культуры, вызывание умерших (некромантия).

Теперь, когда вы построили свою матрицу Древа Жизни и определили свои способности к магии, можно приступить к следующему этапу.



РАСЧЕТ ВРЕМЕНИ ПРОВЕДЕНИЯ РИТУАЛА

Для определения времени проведения ритуала мы воспользуемся все той же версией программы MagickLab.v.01. При желании все можно посчитать вручную, если вы владеете астрологическими знаниями.

Порядок расчета:

1. Обратим внимание на аспекты. Они делятся на гармоничные и дисгармоничные, то есть «+» – формируют правостороннее позитивное торсионное поле (т-поле), а «-» – левостороннее. Преобладающее левостороннее т-поле можно использовать в черномагических ритуалах, правое т-поле для остальных. Если убрать галочки с «+» аспектов, то мы получим только схему левого т- поля, если с «-» аспектов – правого т- поля. Такой аспект как соединение существует в обоих вариантах, так как в нем уравновешиваются т- поля разной направленности. Для поиска приемлемых вариантов времени проведения ритуала используем функцию «включить анимацию» в программе и выбираем шаг: минута, час или день.

2. Если мы намерены выполнить ритуал белой магии, то будем использовать только позитивные и нейтральные аспекты, остальные выключим из расчета. Получим следующее:

14 Июля 2006г.

13:00:00

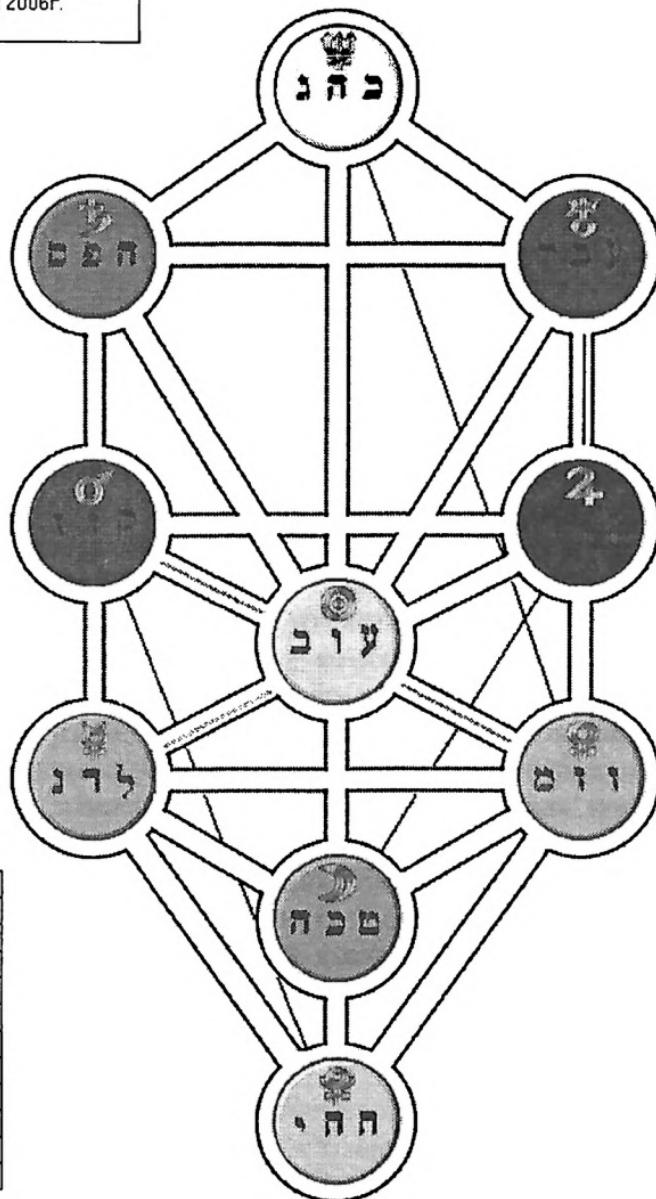


Рис.4: Матрица для позитивной магической операции



Теперь мы видим, по каким путям цинарот (и вне их) мы можем пройти по Древу Жизни.

3. Следующим шагом будет построение правостороннего восходящего астрального вихря (АВ) по рассчитанной схеме. Путь движения АВ: Малкут-Гибура-Тиферет-Нецах-Кетер. В данной схеме нас может не устроить тот факт, что цинароты Малкут-Гибура и Нецах-Кетер минорные, то есть принадлежат к минорным Арканам, а значит менее употребительные и более проблематичные в плане их прохождения. Конечно, мы можем попробовать инициировать прохождение АВ и по данным каналам цинарот, но тогда возрастет риск неудачи ритуала. Поэтому в целях оптимизации прохождения по Древу Жизни используется в программе функция «пошаговой анимации», которая позволяет делать расчеты с определенным временным промежутком и тем самым подбирать наиболее приемлемый вариант времени проведения ритуала.

4. Итак, включаем галочкой пошаговую анимацию (рекомендуемый шаг – минута) и внимательно смотрим на изменения аспектов на диаграмме. Как только появится что-то приемлемое нам, сразу же отключаем анимацию, убирая галочку. Сохраняем полученные результаты. В нашем случае это будет: 15.07.2006 в 14.05 (см. рис.5). Хотя можно было бы и еще поискать. Этот вариант нас более устраивает, потому что сокращается путь движения вихря: Малкут-Гибура-Тиферет-Кетер. Также мы может усилить свое воздействие за счет лунного флюида, который формируется по цинароту Тиферет-Йесод: Малкут-Гибура-Тиферет-Йесод-Тиферет-Кетер.

5. Итак, мы нашли искомое время проведения ритуала, хотя могли быть и другие варианты, которые мы не просмотрели. Поэтому рекомендуется делать пошаговую анимацию на более длительный период, особенно планируя очень важные магические операции.

15 Июля 2006г.

14:05:00

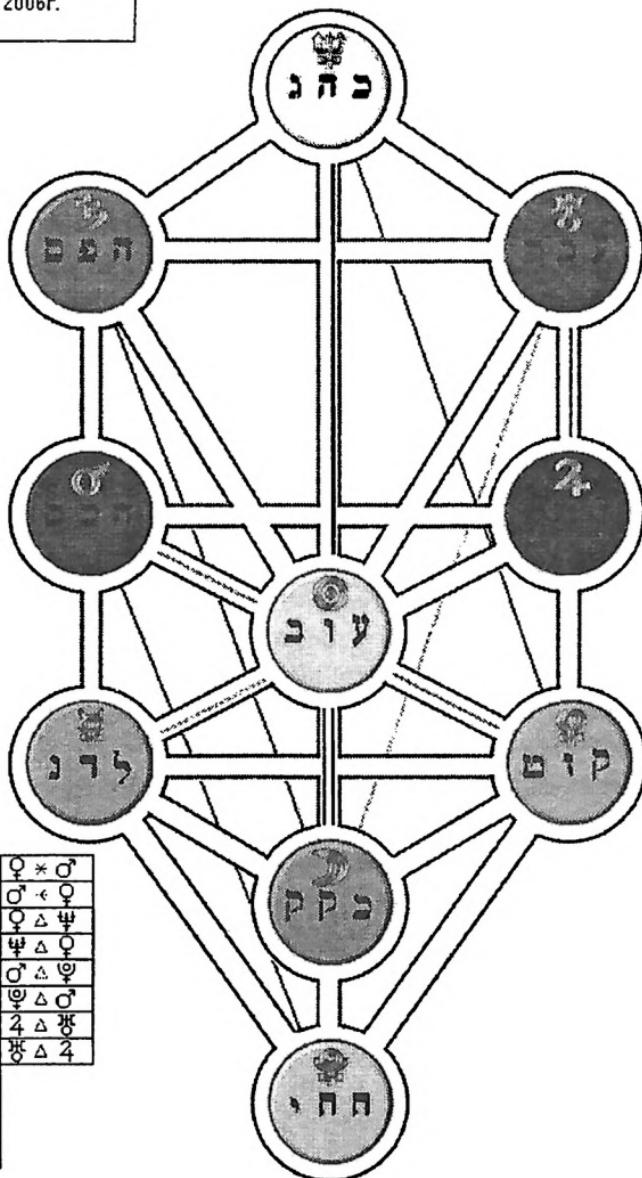


Рис.5: Скорректированный вариант матрицы

ТЕУРГИЯ НЕКРОНОМИКОНА

В этом разделе я представляю полный церемониал «Некрономикона», который следует проводить для вызова Старших Богов или Древних. Предварительные ритуалы соответствуют методу «Золотой Зари», которые зарекомендовали себя как достаточно надежные и универсальные. Все модификации и изменения, произведенные при составлении ритуалов, учитывают мой личный опыт. Однако они не являются догмой, а служат только наглядным примером.

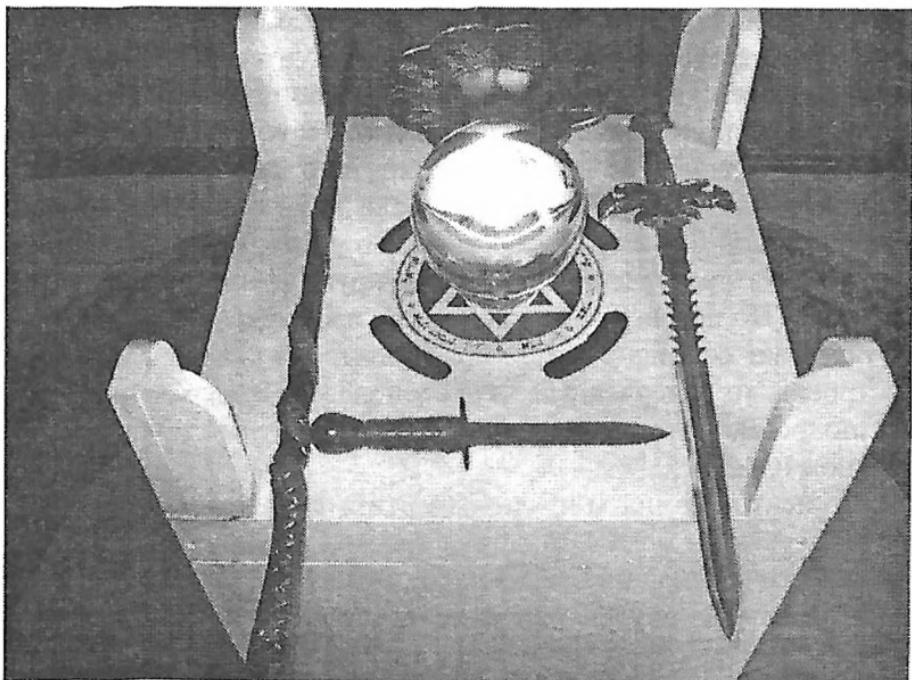
Для создания Магического Храма подойдет любое изолированное помещение, либо ровное место на открытом пространстве вдалеке от населенных пунктов. Помещение желательно выбрать просторное, чтобы в нем свободно разместились: магический круг, треугольник за кругом, алтарь и свечи. Для более продвинутых магов, освоивших астральную проекцию, предлагается проводить эвокации в виртуальном храме. В этом случае нет необходимости во внешней атрибутике, достаточно все визуализировать. С другой стороны, если маг не достаточно уверен, что сработает астральная защита, теургия не должна производится без расчерченного на полу круга и предварительных ритуалов. Но помните, что физическое изображение круга только помогает создавать астральную защиту, и если она вами не построена, то начерченный круг бесполезен. В дальнейшем будет подробно объясняться, как создать защитный круг на астральном плане.

По центру комнаты нужно начертить круг с помощью натянутой веревки и мела. Это самый простой вариант. Можно также нанести краской изображение защитного круга прямо на пол. В этом случае внутрь окружности пишутся против часовой стрелки имена: сефир, демиургов, архангелов, ангелов и духов. По внешним углам круга рисуются желто-красные пентаграммы, а внутри – желто-зеленые гексаграммы. Если местом для проведения ритуала вы выберете тихое, уединенное место в лесу, вдали от дорог и населенных пунктов, то в первую очередь



следует расчистить поляну от мусора и снять дерн по кругу в радиусе 1,5-2 метров. Контур круга нужно выложить из камня и покрасить в белый цвет, чтобы хорошо была видна окружность. Также место для круга должно быть на возвышении, избегайте низин и заболоченных пространств. Не страшно, если рядом будет находиться кладбище, рядом с ним обычно врата в другое измерение открываются проще.

Алтарь должен быть помщен в пределах астрального круга так, чтобы маг мог положить на него все магические инструменты. Причем он должен быть повернут на восток (иногда на север или запад) и стоять рядом с центром круга. Алтарь состоит из двух кубов, поставленных один на другой, черный на белый соответственно. Поверхность алтаря разделена на 4 части, каждая по цвету соотносится с определенной стихией.



Для вызова Старших (Древних), также можно использовать Магический Треугольник, который должен быть помещен на востоке или севере храма. Сам треугольник – это символ прояв-



лсния, а круг необходим, чтобы сдержать вызванного Духа внутри него.

В ритуалах могут быть использованы различные магические инструменты, чаще всего это: нож, меч, чаша, пантакль, булава. Они должны быть освящены в соответствии с рекомендациями, указанными в магических текстах. На алтаре помещается личный Гrimуар (Книга Теней) мага, в которой он будет записывать все подробности ритуала, а также сверяться с ним по ходу действия.

Можно надеть черную мантию, либо по цвету, соответствующую Шкале Цветов вызываемого Духа. Можно нанести также магические руны вокруг рукава правой руки, чтобы помочь движению энергии. Мантия должна быть постирана и полажена перед ритуалом.

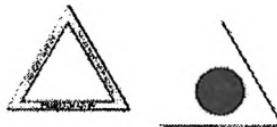
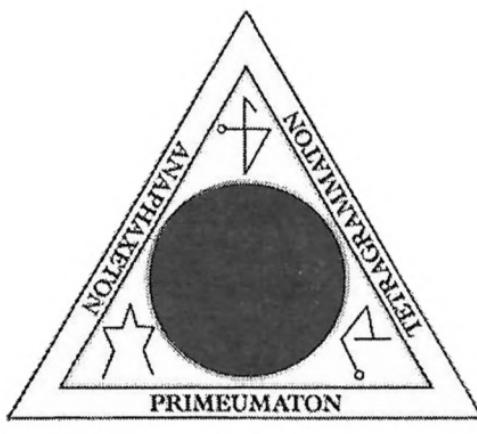
Волшебное кольцо или пантакль, освященные и благословленные 5 элементами, ангелами и именами Бога должны быть использованы по мере возможности.

ПАНТАКЛЬ ДЛЯ ЗАЩИТЫ ОТ ДРЕВНИХ





МАГИЧЕСКИЙ ТРЕУГОЛЬНИК



НАЧЕРТАНИЕ ПЕНТАГРАММ И ГЕКСАГРАММ

Первоначально я использовал классические способы начертания пентаграмм по Кроули, но впоследствии выработал свою систему, которую и представляю вашему вниманию. Все вызывающие пентаграммы рисуются по часовой стрелке, а изгоняющие – против, начиная с угла определенной стихии.

Вызывающие гексаграммы также следует чертить по часовой стрелке, а изгоняющие – против, начиная с угла резонирующей планеты. Определить к какой планетной вибрации относится Древний или Старший Бог можно разными способами. Например, по таблицам соответствий, описанию матрицы Древа Некрономикона, приложению к книге и т.д.



Например, вызовем Бога Ноденса, по Кеннету Гранту он соответствует сфере Юпитера – Хесед. Значит, все гексаграммы будем чертить от угла Юпитера.

Теперь по таблице Мертвых Имен найдем символ Ноденса. Делается это так:

1. Визуально наложим гексаграмму Юпитера на таблицу Мертвых Имен.

2. Найдем в правом верхнем углу таблицы (угол Юпитера) первую букву имени «N» и нарисуем полый кружок.

3. Проводим воображаемую линию к левому углу таблицы и находим вторую букву имени «O» вдоль нее. Соединяем кружок с первой точкой кривой.

4. Проводим воображаемую линию к центру между левым и правым нижним углом таблицы. Находим вдоль нее третью букву «D» и соединяем с предыдущей.

5. Проводим воображаемую линию к верхнему правому углу таблицы и находим вдоль нее букву «E», соединяя ее с предыдущей.

6. От средины между верхним правым и левым углом проводим воображаемую линию в нижний левый угол таблицы и находим вдоль нее букву «N», соединяя ее с предыдущей.

7. Проводим воображаемую линию в правый нижний угол таблицы и находим вдоль нее букву «S», соединяя ее с предыдущей. В конце символа ставим черточку.

8. Если букв больше чем шесть, продолжаем поиск букв по той же траектории. Если в заданном месте нес находим нужной буквы, ищем ее по циклу пока не найдем.

ПЕНТАГРАММА

ВЫЗЫВАЮЩАЯ



ИЗГОНЯЮЩАЯ



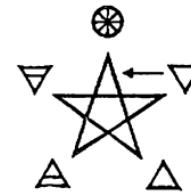
духа



огня



воды



воздуха



земли



ГЕКСАГРАММА

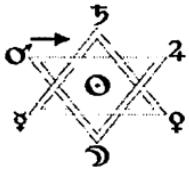
ВЫЗЫВАЮЩАЯ



САТУРНА



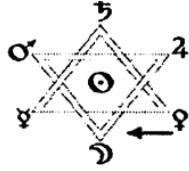
ЮПИТЕРА



МАРСА



СОЛНЦА



ВЕНЕРЫ

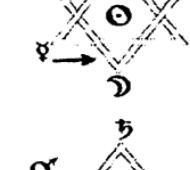
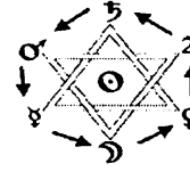
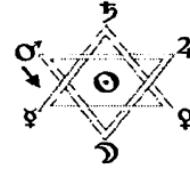
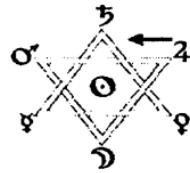


МЕРКУРИЯ



ЛУНЫ

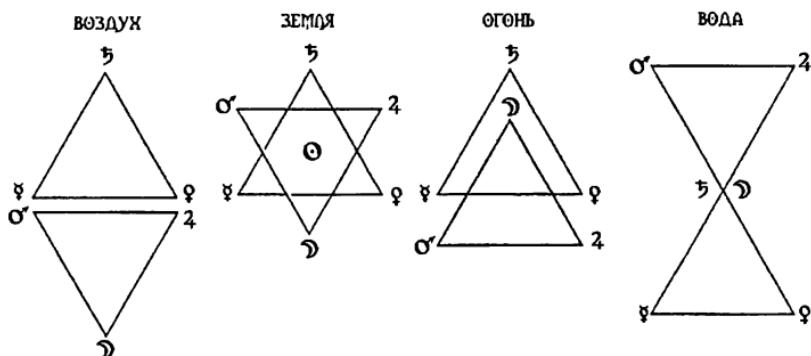
ИЗГОНЯЮЩАЯ



Символ Ноденса

Г	И	А	Л	У	К	А	З	Л	И	Е	
К	И	П	А	Р	З	О	Д	А	Р	Е	Л
А	Г	Г	А	О	О	Л	У	Ф	Р	И	А
Р	Е	А	П	Р	О	З	Н	Е	Л	И	Р
П	О	П	О	Д	О	В	Г	Л	О	К	К
В	А	С	Р	И	А	З	О	У	Е	Л	А
Н	Ч	О	Н	Г	И	Т	А	Г	О	У	
Д	Е	С	А	З	Н	Ө	П	А	Т	О	У
Л	Е	В	Ф	С	І	А	Е	Л	О	Р	А
П	А	І	В	А	Р	О	А	Р	М	М	Е
С	У	Е	В	Л	А	І	Т	А	А	І	К
П	Ө	І	Р	Г	М	К	І	А	Е	І	
Е	В	Н	Е	Р	О	Ц	А	К	Х	О	П

Теперь несколько слов о том, как начертить гексаграммы стихий. Например, для Ноденса мы будем начинать первый треугольник с угла Юпитера и с противолежащего ему Меркурия – второй треугольник. Соответственно две другие пары: Сатурн-Луна, Марс-Венера. Гексаграммы Солнца всегда чертим от центра.





ШАГ I: ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ ОБРЯДЫ

Предварительные Обряды – это те магические действия, которые должны быть выполнены до ритуала вызова Старших (Древних).

Определение времени проведения ритуала

Это должен быть день и час соответствующий вызываемому Старшему (Древнему). Об этом я уже говорил, смотрите выше по тексту.

Подготовка Символа или Печати Старших (Древних)

Символ или печать вызываемого должны быть изготовлены за две недели до ритуала, чтобы подготовить мага к потокам энергии Старших (Древних). Должно быть два символа или две печати, один набор будет помещен в Треугольник за защитным кругом, другой на алтарь.

Набор символов, который будет помещен в Магический Треугольник, нужно оставить нетронутым после размещения их в Трсугольнике в ночь перед вызовом Старших (Древних). Другой набор символов, который будет использоваться магом, чтобы войти в контакт со Старшим (Древним), должен быть помещен на алтарь непосредственно перед вызовом. Медитация на печати и символе должна быть сделана только в круге и сопровождаться LBRP и BRH как указано ниже.

Медитация на символе и печати производится в течении 4 ночей до вызывания. Цель медитации состоит в том, чтобы соединиться с энергией Старших (Древних).

Ежедневная Ритуальная Практика

Следующими ритуалами нужно заниматься в течении 10 дней до вызывания:

1. Малый Ритуал Изгоняющей Пентаграммы.
2. Ритуал Изгоняющей Гексаграммы.
3. Высший Ритуал Взывающей Пентаграммы.
4. Ритуал Инвокации Непроизносимого Имени.



5. Заклинающий Ритуала Гексаграммы Духа.
6. Медитация на Печати при вибриворании имени, соответствующего вызываемому Старшему (Древнему).
7. Краткая Медитация на Символе Старшего (Древнисго).
8. Ритуал Изгоняющей Гексаграммы Духа.
9. Малый Ритуал Изгоняющей Пентаграммы.
10. Ритуал Изгоняющей Гексаграммы.

В Ночь перед Ритуалом

Следующие вещи должны быть сделаны:

Ритуальная Ванна

В течении ритуальной ванны (душа), произведите Ритуал Срединного Столба и Инвокацию Тела Света.

После ритуальной ванны (душа), оденьтесь в ваши церемониальные одежды, и идите, чтобы подготовить храм.

Подготовка Храма

Любое перемещение мебели должно быть сделано до принятия ритуальной ванны. Войдите в Храм, и установите алтарь и Магический Треугольник, с камнями, символом и печатью. Разместите все магические инструменты на алтаре, зажгите ладан и свечи (фонари).

Предритуальная Медитация

Прежде, чем Вы фактически начнете ритуал, сядьте, перед алтарем и поразмышляйте о том, что Вы собираетесь делать. Оставьте все не связанное с этим ритуалом позади, сосредоточьте ваше внимание на ваших целях.

Начальное Изгнание

Войдите в храм, проведите LBRP, BRH. Объявите, что через 2 часа ритуал начнется и что все посторонние духи должны оставить это место. Покиньте ваш храм и закройте дверь. В течении 2 часов, храм должен быть пуст.



ШАГ 2: ПРОВОЗГЛАШЕНИЕ НАЧАЛА РИТУАЛА

Маг должен идти к северо-восточному углу храма. В северо-восточном углу, маг оборачивается, в сторону алтаря и говорит громким голосом:

«ХЕЙ-КАС, ХЕЙ-КАС, ЕС-СТАЙ БИ-БЕ-ЛОЙ!» (HEY-KAH, HAUY-KAH, EH-STAY BEE-BEH-LOY!)

ШАГ 3: ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ ИЗГНАНИЕ

Предварительное изгнание используется, чтобы удалить любые нежелательные влияния, которые могут помешать проведению ритуала.

Шаг 3.1: Наложение Круга

1. Идите с северо-востока храма позади алтаря, на восток.
2. Двигайтесь по кругу вокруг алтаря на восток.
3. Визуализируйте вокруг вашего указательного пальца белое свечение, которым вы в воздухе как бы чертите окружность на уровне груди, двигаясь на восток.
4. Визуализируйте вокруг себя белую окружность, которая должна трансформироваться в полусферу, а затем в сферу вокруг тебя.
5. Двигаясь по кругу выбирайте: «Е-КХА-ХАД Раш, Е-КХУ-ДО-то Раш ЙЕ-КХУ-ДО-то, ТЕ-МУР-АХ-то Е-КХА-ХАД». (Eh-chahad Rash, Eh-chu-doh-toh Rash Ye-chu-doh-toh, Teh-mur-ah-toh Eh-cha-had).
6. Вибрация должна произноситься медленно нараспев.
7. Когда вы возвращаетесь на восток, визуализируйте непрерывный пылающий белый астральный круг (сферу) вокруг себя, что является представлением вашего единства и равенства с Богом, согласно произнесенной формуле. Поскольку вы едины с Богом, ничто не может вредить вам, и все должны повиноваться вашему слову.



Шаг 3.2: Малый Ритуал Изгоняющей Пентаграммы (LBRP)

Нужно встать в центр круга и выполнить Каббалистический Крест (Q.C.)

Каббалистический Крест

1. Визуализируйтс самого себя; вы увеличиваетесь в размерах, становитесь выше до тех пор, пока вы не выйдите за пределы комнаты. Продолжайте визуализацию роста, пока у ваших ног не окажется весь город. Посмотрите: насколько мал континент по сравнению с вашим великим телом. Сейчас под вашими ногами окажется вся земля, но насколько она не была бы мала, она продолжает оставаться твердой и застывшей, вызывая тебя к себе. Вы не отрываетесь от нее.
2. Далее визуализация роста достигает той степени, когда планеты солнечной системы становятся подобными игрушечным, резиновым шарикам. А потом они уменьшаются в размерах до такой степени, что Млечный путь превращается в небольшую светящуюся, пунктирную линию. Визуализируйте свет, исходящий из точки над вашей головой, он имеет форму тонкого луча. Если бы вы увидели этот свет, вы бы ослепли, тебя возможно охватило бы безумство. Этот тонкий бесконечный луч образует блестящую белую сферу пульсирующего света как раз над вашей головой. Он имеет в диаметре 9 дюймов – где-то около обеденной тарелки. Она ярче, чем 10 тыс. солнц, но только частицы этого божественного источника – духовный белый свет. Укажите на сферу над головой кинжалом или пальцем и «опустите» ее вниз (указывая на лоб – в место между и над глазами). Затем визуализируйте это удивительное ощущение вокруг головы с помощью Божественного света. В то время, когда показываете на лоб, произносите звуковую вибрацию: «А-ТА» (Ах-ТАН). (Это надо произносить очень отчесливо, с ударением на тот слог, который выделен большими буквами).
3. Переместите точку, на которую указывает кинжал (или палец) по телу вниз, пока она не дойдет до земли. Рука с ножом должна прикрывать пах. Во время этого визуализируй-



те свет в голове, идущий вниз через тело, между ног и в вечность. Звуковая вибрация: «Мал-КУТ» (Mahl-KOOT).

4. Теперь перенесите лезвие вверх к правому плечу. Когда сделаете это, визуализируйте сияние белого света, идущее к нижней части тела. Образуйте сияние из области головы – в правую сторону, проходящее мимо лезвия у правого плеча. Увидьте сияние, идущее в даль мироздания, в бесконечность. Сосредоточьтесь на этом сиянии. Вибрация: «ВЕ-ГЕ-БУ-РА» (Veh-ge-boo-RAH).
5. Передвиньте лезвие по горизонтали к левому плечу. Когда сделаете это, визуализируйте сияние белого света из бесконечного космоса к левому плечу. Как только сфокусируетесь на свете, произносите вибрацию: «ВЕ-ГЕ-ДУ-ЛА» (Veh-ge-doo-LAH).
6. Сложите руки на груди подобно тому, когда молитесь. Если вы используете кинжал, сго конец должен быть направлен не в стороны, не вниз, а вверх. Визуализируйте внутри грудной клетки в точке, скрытой сложенными руками, светящийся золотой шар. Звуковая вибрация: «ЛЕ-О-ЛАМ, А-МЕН» (Leh-oh-LAHM, Ah-MEN).

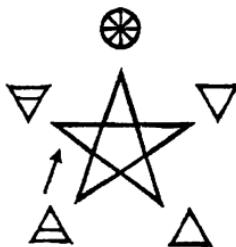
Формирование Пентаграмм

1. Пойдите влево, повернитесь вокруг лицом к алтарю, к стороне круга так, что вы окажетесь в восточной части круга и будете обращены лицом в сторону, от середины круга, где находится алтарь. Другими словами, вы на востоке и смотрите на восток. Нарисуйте там пентаграмму, как на рисунке, начиная с левого нижнего угла против часовой стрелки. Визуализируйте фигуру как горящую газовую струю в форме голубой пентаграммы.
2. Вдохните через нос. Вы ощутите энергию, исходящую из глубины Вселенной в нос и тело и выходящую у основания ног к центру Земли. (Вы больше не в центре магического круга, а в центре Вселенной. Когда вдыхаете, обе руки должны подняться в боковой плоскости к ушам. Кинжал (или указательный палец правой руки) показывает вперед.



Левая рука, до сих пор остававшаяся на боку, поднимается в такую же позицию до левого плеча. Указательный палец направлен вперед, остальные сжаты в кулак.

3. Шагните вперед с левой ноги. В то же самое время выбросите вперед руки так, чтобы они указали в самый центр пылающей голубой пентаграммы перед вами (такая позиция известна как «Божественная Форма», а Божественная Форма известна как «Входящий»). Во время совершения этой процедуры, выдохните и почувствуйте, как энергия уходит из вашего тела, из ваших рук, кистей, через пентаграмму на край Вселенной. Необходимо при выдохе произносить Имя Бога: «ЙОД-ХЕ-ВАУ-ХЕ» (Yod-Heh-Vav-Heh).



4. Во время вибрации имени визуализируйте пентаграмму ярко голубой.
5. Возвратите левую ногу в исходное положение и в это же время верните руки к ушам, опустите левую руку, а указательным пальцем правой руки или кинжалом укажите на центр пентаграммы. Проведите в воздухе линию от верхней точки центра пентаграммы по направлению часовой стрелки по окружности. Необходимо повернуться на 90°. Вы будете стоять на юге и смотреть в южную сторону. Чертя линию в воздухе, визуализируйте яркий белый свет, исходящий с конца вашего пальца или лезвия. На юге проделайте то же самое, что и на востоке, но с другой звуковой вибрацией: «А-дө-НАЙ» (Ah-doh-NAI).
6. Повторите выше приведенные действия, повернувшись на запад. Звуковая вибрация: «Е-ХЕЙ-ЙЕХ» (Eh-hey-YEH).

- 
7. Повторите выше приведенные действия, повернувшись на север. Звуковая вибрация: «**А-ГА-ЛА**» (Ah-Gah-LA).
 8. Завершите круг, проведя белую линию от севера на восток, где вы начали, затем, поворачиваясь по часовой стрелке, вернитесь в положение за алтарем с которого начали ритуал. Вы снова должны смотреть на восток.

Эвокация Архангелов

1. Вытяните руки в стороны, чтобы ваше тело создало крест. Если есть кинжал, он должен указывать наверх. Подождите секунду или две пока снова не почувствуете энергию, текущую через вас и образующую сверкающий световой крест в центре вселенной. Крест представлен четырьмя архетипичными элементами: Воздух, Огонь, Земля, Вода (подробнее о них дальше).
2. Глядя на восток говорите: «**ПЕРЕДО МНОЙ, (ВИБРИУЙТЕ) РА-ФА-ЕЛЬ (RAH-FEY-EL)**».
3. Визуализируйте архангела воздуха, стоящего перед вами, в желтых одеждах, держащего кадuceй. Почувствуйте эманацию элемента воздуха.
4. Продолжайте ожидать и говорить: «**Позади меня, (ВИБРИРОВАТЬ) ГА-БРИ-ЕЛЬ (GAH-BRE-EL)**».
5. Визуализируйте позади вас архангела воды, в синей одежде, держащего чашу. Почувствуйте эманацию элемента воды.
6. Глядя на Юг говорите: «**НАПРАВО от меня (ВИБРИУЙТЕ) МИ-КХА-ЕЛЬ (MEE-SHA-EL)**».
7. Визуализируйте архангела огня, стоящего справа, в красных одеждах, держащего пылающий меч. Почувствуйте эманацию элемента огня.
8. Глядя на Север говорите: «**НАЛЕВО от меня (ВИБРИУЙТЕ) АУ-РИ-ЕЛЬ (AU-REE-EL)**».
9. Визуализируйте архангела земли, в коричневых одеждах, держащего сноп пшеницы. Почувствуйте эманацию элемента земли.



Изгнание

1. Визуализируйте вокруг тела синюю пентаграмму и скажите: «Вокруг меня сияет пентаграмма... И внутри меня она за-жигает гексаграмму». Одновременно с этими словами ви-зуализируйте золотую Гексаграмму на вашей груди.

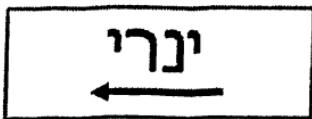
Каббалистический Крест

1. Закончить Q.C. как в начале L.B.R.P ритуала.

Шаг 3.3: Ритуал Изгоняющей Гексаграммы

Анализ Ключевого Слова

1. Станьте за алтарь (если он у вас есть), вытянув руки в сто-роны. Тело образует крест. Смотрите на восток. Если есть ритуальная булава, возьмите в правую руку и укажите ею вверх.
2. Вдумчиво произнесите: «И... Н... Р... И (ИР), Иуд, Нуn, Реш, Иуд. ЗНАК УБИЕННОГО ОЗИРИСА.»
3. После произнесения букв, напишите их перед собой справа налево. Используйте для этого булаву или правый указательный палец. После этого визуализируйте их в ярко-голубом пламени.
4. Они выглядят так:



5. Поднимите правую руку вверх. Получится латинская буква «L». Если в руке булава, она должна показывать вверх. Ле-вая рука вытянута в сторону ладонью вперед. Посмотрите на левую руку, слегка повернув голову. Произнесите: «Эль (L)... ЗНАК ТРАУРА Изиды».
6. Поднимите руки над головой, чтобы они образовали латин-скую букву V (угол – около 60 градусов). Ладони смотрят

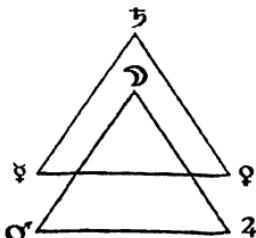


друг на друга. Посмотрите наверх, запрокинув голову. Пронесите: «ВЭ (V)... ЗНАК ТИФОНА И АЛОФИСА».

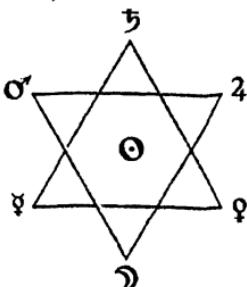
7. Скрестите руки на груди, правая поверх левой. Пальцы должны немного касаться плеч. Получится буква «Х». Склоните голову. Произнесите: «ИКС (Х)... ЗНАК ВОСХОДЯЩЕГО ОЗИРИСА».
8. Образовывая каждую букву, называйте их: «ЭЛЬ... ВЭ... ИКС... ЛЮКС».
9. При слове «Люкс» (свет) выбросьте руки вперед и посмотрите вперед. Затем снова скрестите руки. Склоните голову, говоря: «СВЕТ... КРЕСТА».
10. Вернитесь в исходное положение, руки в стороны. Смотрите вперед. Произнесите: «ДЕВА, ИЗИДА, ВЛАСТНАЯ МАТЬ, СКОРПИОН, АЛОФИС, РАЗРУШИТЕЛЬ, СОЛНЦЕ, ОЗИРИС, УБИЕННЫЙ И ВОСХЕДШИЙ...»
11. Постепенно поднимайте руки до положения «V». Произнесите: «ИЗИДА, АЛОФИС, ОЗИРИС...»
12. Произнесите: «ИИИ-ААА-ОООО» (IAO).
13. Подождите, пока не начнет исходить свет, затем с помощью визуализации спустите его от головы к ногам. Когда почувствуете, что пора начинать, произнесите: «ПУСТЬ СНИЗОЙДЕТ СВЕТ ГОСПОДЕН!»
14. Ощутите, как он покрывает и очищает вас и оставляет свободным от негативных и положительных влияний место вокруг. Расслабьтесь на несколько минут, находясь в этом состоянии, прежде чем двигаться дальше.

Заклинание Гексаграммы

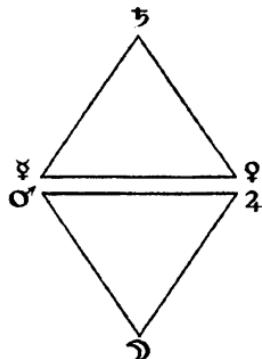
1. Встаньте лицом на восток в конце круга, как в L.B.R.P
2. Перед собой сотворите Огненную Гексаграмму булавой или указательным пальцем. Визуализируйте ее в золотом пламени:



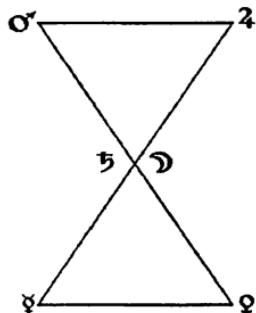
3. Вдохните, наполняясь энергией, дотрагиваясь ладошками до ушей. При выдохе шагните вперед левой ногой и выбросьте руки к центру Огненной Гексаграммы (к середине основания верхнего треугольника). Одновременно вибрируйте магическое слово: «А-РА-РИ-ТА» (AH-RAH-REE-TAH).
4. Визуализируйте Гексаграмму в золотом цвете.
5. Двигайтесь по часовой стрелке на Юг круга, как в L.B.R.P., очерчивая белую линию.
6. Укажите булавой или указательным пальцем в центр Земной Гексаграммы и повернитесь на Юг. Вы должны видеть ярко-белый луч света, исходящий от конца булавы или пальца. Он соединяется с пентаграммой РП. Створите знак Входящего посередине Земной Гексаграммы. Вибрируйте: «А-РА-РИ-ТА» (AH-RAH-REE-TAH).



7. Также пойдите или повернитесь на запад, проводя ярко-белую линию. В этом направлении сформируйте Гексаграмму Воздуха. Повторите энергетический процесс, указывая опять на центр гексаграммы. Вибрируйте: «А-РА-РИ-ТА» (AH-RAH-REE-TAH).



8. Пойдите или повернитесь на север, проведя белую линию. Сформируйте Гексаграмму Воды. В центре Гексаграммы вершины треугольников встречаются. Указывая на нес, выбирайте с силой: «А-РА-РИ-ТА» (AH-RAH-REE-TAH).



9. Возвращайтесь, по часовой стрелке, на восток, чтобы закончить круг.
10. Проведите белую линию с севера снова на восток, созерцая круг белого света с золотыми гексаграммами. Смотрите на восток.
11. Возвращайтесь, по часовой стрелке, к центру круга. Вокруг вас должны быть синие пентаграммы, соединенные белой линией. В месте расположения пентаграмм должны быть также и золотые гексаграммы, тоже соединенные кругами белого света. Все цвета должны быть очень яркие и пульсирующие энергией.

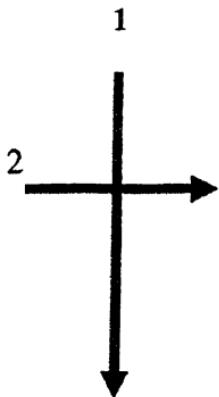
Каббалистический Крест

1. Закончить Q.C. как в начале L.B.R.P ритуала



ШАГ 4: ОЧИСТКА И ОСВЯЩЕНИЕ ХРАМА

1. Возьмите Чашу с освященной водой левой рукой.
2. Идите с чашей в руке по часовой стрелке, к восточному концу круга.
3. Сгруппируйте пальцы правой руки в жест благословения (используемый священниками, чтобы благословить). Первые два пальца вытянуты вперед, последние два зажаты в кулаке и прижаты большим пальцем. Опустите первые два пальца правой руки в воду и сделайте крестное знамение как на рисунке, произнося: «ИМЕНЕМ НЕИЗРЕЧЕННЫМ ЙОД-ХЕ-ВДУ-ХЕ ОСВЯЩАЮ ВОДОЙ ЖИЗНИ ЭТОТ ХРАМ».



4. Двигайтесь по часовой стрелке вокруг храма, повторите вышеупомянутый жест и слова на юге, западе и севере.
5. Когда вы достигаете востока снова, поставьте чашу на алтарь и возьмите ладан для благословения в правую руку.
6. Зажгите ладан свечей с алтаря.
7. Двигайтесь по часовой стрелке с восточного края круга, совершая крестное знамение, как выше на рисунке, произнесите: «СИЛОЙ ОГНЯ И ОСВЯЩЕННОГО ЛАДАНА Я ИЗГОНЯЮ ИЗ ЭТОГО ХРАМА ВСЕХ НЕЧИСТЫХ ДУХОВ!»
8. Проделайте то же для всех сторон Света, пока не вернетесь на восток.

9. Когда вы вернулись на восток, положите ладан на алтарь и погасите его.

ШАГ 5: ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ ПОКЛОНЕНИЕ

1. Совершите предварительное Поклонение Солнцу подняв руки вверх согнутые в локтях ладонями к небу.
2. Если вы проводите ритуал на восходе Солнца, смотрите на восток, визуализируйте самого себя, воодушевленного желтым светом, наполненного качествами воздуха: теплотой и влажностью.
3. Если вы проводите ритуал в полдень, смотрите на юг, визуализируйте самого себя, насыщенного красным светом, наполненного качествами огня: теплотой и сухостью.
4. Если вы проводите ритуал на закате, смотрите на запад, визуализируйте самого себя, воодушевленного синим цветом и наполненного качествами воды: холодом и влажностью.
5. Если вы проводите ритуал в полночь, смотрите на север, визуализируйте себя, воодушевленного цветами плодородной земли – зеленым и коричневым и наполненного качествами земли: холодом и сухостью.

Открытие Смотровой Башни

1. Встаньте в центр круга и произнесите: «ЗАКЛИНАЮ ВАС, АНГЕЛЫ СФЕР НЕБЕСНЫХ, ПОКОЯЩИХСЯ В НЕВИДИМЫХ ЧЕРТОГАХ. ВЫ – СТРАЖИ ВРАТ ВСЕЛЕНСКИХ. СТАНЬТЕ ТАКЖЕ СТРАЖАМИ ЭТОЙ ТАЙНОЙ СФЕРЫ. ИЗБАВЬТЕ МЕНЯ ОТ ЗЛА И ТРЕВОГИ. ВДОХНОВИТЕ МЕНЯ, ДАЙТЕ МНЕ СИЛУ СОХРАНИТЬ ТАЙНЫ ВЕЧНЫХ БОГОВ. ПУСТЬ СФЕРА МОЯ ОЧИСТИТСЯ И ОСВЯТИТСЯ, ЧТОБЫ Я СМОГ ВОЙТИ В НЕЕ И ПРИНЯТЬ ТАЙНЫ СВЕТА ГОСПОДНЕГО».
2. Ощутите и уравновесьте 4 магических элемента, находящихся в центре вашего магического круга.
3. Пойдите в направлении северо-восточного угла храма, говоря: «ЗРИМОЕ СОЛНЦЕ – ИСТОЧНИК СВЕТА ДЛЯ ЗЕМЛИ. ПУСТЬ Я



СОТВОРЮ ВИХРЬ В КОМНАТЕ ЭТОЙ, ЧТОБЫ НЕВИДИМОЕ СОЛНЦЕ
ДУХА ЗАСИЯЛО В НЕЙ».

4. Обойдите 3 раза ваш круг. Каждый раз, проходя через восток, делайте знак Входящего в направлении движения, то есть указывайте не на восток, а вверх. Затем визуализируйте и ощущайте появление вихря энергии. После 3-го пересечения востока идите к западу алтаря и смотрите на восток.
5. Сделайте знак Входящего, скажите: «Свят ты. Господь Всепленной». Сделайте знак Входящего снова и скажите: «Свят ты, чья суть не определена». Сделайте знак Входящего опять и произнесите: «Свят ты, властный и бесконечный Господь света и тьмы».

ШАГ 6: Высший Ритуал Вызывающей Пентаграммы

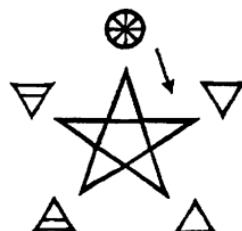
Каббалистический Крест

Закончите Q.C. как в начале L.B.R.P ритуала

Формирование Пентаграмм

Восток

1. Двигайтесь по часовой стрелке к восточному краю круга, визуализируйте Вызывающую Пентаграмму Духа.

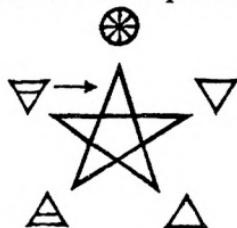


2. Формирование пентаграммы как в L.B.R.P, но выбирайте Енохианское имя Бога: «ЭКС-АХР-ПЕЙ» (EX-AHR-PEY).

3. Визуализируйте пентаграмму синего цвета, следуя по ней как показано на рисунке.
 4. Визуализируйте символ Старших (Древних) в центре пентаграммы и выбирайте его имя.



5. Запечатайте его символом «Колесо Духа». Его рисуют так: первым создают круг (по часовой стрелке), вертикальную линию (от вершины к основанию), горизонтальную линию (слева направо), по диагонали (от вершины к основанию). Визуализируйте его в синем цвете.
 6. Стоя на востоке, визуализируйте Вызывающую Пентаграмму Воздуха (на вершине Пентаграмма Духа).



7. Формирование пентаграммы как в L.B.R.P, но выбирайте Енохианское имя Бога: «Θ-РОВ ΕΕ-БА-ХА Α-Ο-ЗХΩД-ПИ» (ΘΗ-ΡΩΒ ΕΕ-ΒΑΗ-ΗΑΗ ΑΗ-ΘΗ-ΖΗΩΔ-ΠΕΕ)».
 8. Визуализируйте пентаграмму в желтом цвете, как показано на рисунке.
 9. Визуализируйте символ Старших (Древних) в центре пентаграммы и выбирайте его.
 10. Запечатайте его символом воздуха в центре пентаграммы и выбирайте: «ЙΩД-ХЕ-ΒΑΥ-ΧΕ» (ΥΩΔ-ΗΕ-ΒΑΥ-ΗΕ).



11. Символ воздуха (знак Водолея) рисуется справа на лево, от вершины к основанию. Когда символ заряжен, то светится желтым светом.

Юг

1. Указательным пальцем правой руки, продлевая линию движайтесь на Юг как в L.B.R.P. Визуализируйте Вызывающую Пентаграмму Духа.



2. Зарядка пентаграммы как в L.B.R.P, но выбирайте Енохианское имя Бога: «БИ-ФО-ИМ» (ВЕЕ-ФОН-ЕНМ).
7. Заряженная пентаграмма должна быть синего цвета.
8. Визуализируйте символ Старших (Древних) в центре пентаграммы и выбирайте его имя. Затем запечатайте его следующим символом.
9. Визуализируйте символ духа в центре пентаграммы и выбирайте: «Е-ХЕЙ-ЙЕХ» (Ен-Нев-Чен).



10. На Юге, визуализируйте Вызывающую Пентаграмму Огня (на вершине Пентаграмма Духа).



11. Формирование пентаграммы как в L.B.R.P, но выбирайте Енохианское имя Бога: «Θ-ΕΕ-ΠΑΙ ΤΑΙ-Α-Α ΠΑΙ-ΔΘ-ΚΑΙ» (Θн-ΕЕ-ΡΑΥ ΤΑΥ-ΑΗ-ΑΗ ΡΑΥ-ΔΩΝ-ΚΑΥ).
12. Визуализируйте пентаграмму красного цвета, двигаясь по стрелке, как показано на рисунке.
13. Визуализируйте символ Старших (Древних) в центре пентаграммы и выбирайте его имя. Затем запечатайте его следующим символом.
14. Визуализируйте символ огня (знак Льва) в центре пентаграммы и выбирайте: «Эл-Θ-ХИМ» (El-Θn-HEEM).



15. Символ огня рисуется, начиная с точки, где хвост присоединяется к голове, дслайте круг по часовой стрелке, и затем закончите хвост. Визуализируйте его в красном цвете.

Запад

1. Указательным пальцем правой руки, продлевая линию, двигайтесь на Запад как в L.B.R.P. Визуализируйте Вызывающую Пентаграмму Духа.





2. Формирование пентаграммы как в L.B.R.P, но выбирайте Енохианское имя Бога: «ХАЙ-КО-МА» (НАУ-СОН-МАН).
3. Визуализируйте пентаграмму синим цветом двигаясь по стрелке, как показано на рисунке.
4. Визуализируйте символ Старших (Древних) в центре пентаграммы и выбирайте его имя. Затем запечатайте его следующим символом.
5. Визуализируйте символ духа в центре пентаграммы и выбирайте: «А-ГА-ЛА» (АН-ГА-ЛАН).



6. На Западе, визуализируйте Вызывающую Пентаграмму Воды (на вершине Пентаграмма Духа).



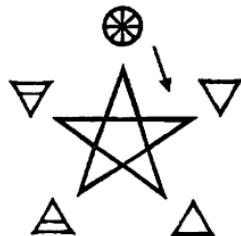
7. Формирование пентаграммы как в L.B.R.P, но выбирайте Енохианское имя Бога: «ЕМ-ПАЙ-ХАЙ АР-СЕЛ ГАХ-ЕЕ-ОЛ» (ЕНМ-PAY-HAY AHR-SEL GAH-EE-OHL).
8. Визуализируйте пентаграмму синим цветом двигаясь по стрелке, как показано на рисунке.
9. Визуализируйте символ Старших (Древних) в центре пентаграммы и выбирайте его имя. Затем запечатайте его следующим символом.
10. Визуализируйте символ Воды в центре пентаграммы и выбирайте: «Эль» (EL).



10. Символ воды (знак Орла) рисуется, начиная с наконечника клюва, по контуру по часовой стрелке вокруг головы и в конце точка для глаза. Визуализируйте синим цветом.

Север

1. Указательным пальцем правой руки, продлевая линию, двигайтесь на Север как в L.B.R.P. Визуализируйте Вызывающую Пентаграмму Духа.



2. Формирование пентаграммы как в L.B.R.P, но выбирайте Енохианское имя Бога: «ЕН-А-ЕН-ТА» (ЕНΠ-ΑΗ-ΕΝΠ-ΤΑΗ).
3. Визуализируйте пентаграмму синим цветом двигаясь по стрелке, как показано на рисунке.
4. Визуализируйте символ Старших (Древних) в центре пентаграммы и выбирайте его имя. Затем запечатайте его следующим символом.
5. Визуализируйте символ духа в центре пентаграммы и выбирайте: «А-ГА-ЛА» (ΑΗ-ΓΑ-ΛΑΗ).



6. На Севере, визуализируйте Вызывающую Пентаграмму Земли (На вершине Пентаграмма Духа).



7. Формирование пентаграммы как в L.B.R.P, но выбирайте Енохианское имя Бога: «ЕЕ-МОР Ди-АЛ ХЕК-ТАЙ-ГА» (EE-MONR DEE-AL HEK-TAY-GAH).
8. Визуализируйте пентаграмму черным цветом двигаясь по стрелке, как показано на рисунке.
9. Визуализируйте символ Старших (Древних) в центре пентаграммы и выбирайте его имя. Затем запечатайте его следующим символом.
10. Визуализируйте символ Земли в центре пентаграммы и выбирайте: «А-ДО-НАЙ» (AH-DON-NAI).



11. Символ Земли (знак Тельца) рисуется, начиная с правой вершины половины круга к левой вершине половины круга, круг основания рисуется по часовой стрелке. Визуализируйте символ черным цветом.
12. Возвращайтесь на восток как в L.B.R.P и затем двигайтесь по часовой стрелке в центр круга.



Эвокация Архангелов

Изгнание

Каббалистический Крест

Закончите Q.C. как в начале L.B.R.P ритуала.

ШАГ 7: ПРОВОЗГЛАШЕНИЕ И УТВЕРЖДЕНИЕ НАМЕРЕНИЯ

1. Перед алтарем встаньте лицом на восток.
2. Постучав три раза по алтарю, как будто ударяя в дверь, скажите: «Я, <Имя>, СЕЙЧАС ОБЪЯВЛЯЮ, ЧТО ЭТОТ ХРАМ ОТКРЫТ!»
3. Объявите ваше Утверждение Намерения ко Вселенной, скажем так: «Я <Имя> ОТКРЫВАЮ ЭТОТ ХРАМ, ПОСКОЛЬКУ Я ИШУ ПОМОЩИ У СОЗДАТЕЛЯ ВСЕЛЕННОЙ – АДОНЯЯ, ЧТОБЫ ВЫЗВАТЬ СТАРШЕГО БОГА (ДРЕВНЕГО) Г.. ИЗ ЕГО МЕСТОНАХОЖДЕНИЯ И ДАТЬ ЕМУ ПОРУЧЕНИЕ ИСПОЛНИТЬ МОЮ ВОЛЮ. ЕСЛИ МОЕ НАМЕРЕНИЕ ЧИСТО, И МОИ ЖЕЛАНИЯ НЕ НАРУШАЮТ НИ МОЮ СУДЬБУ, НИ СУДЬБУ ДРУГИХ ЛЮДЕЙ, ПРЕДОСТАВЬТЕ МНЕ ДОСТУП К ТАЙНАМ ЖИЗНИ И РЕШЕНИЮ ПРОБЛЕМ, С КОТОРЫМИ Я СТОЛКНУЛСЯ».
4. Используйте ваше магическое имя или девиз.

ШАГ 8: ИНВОКАЦИЯ НЕРОЖДЕННОГО

1. Стоя за алтарем, лицом на Восток, исполните следующую декламацию. Слова нужно выбиривать:
«К ТЕБЕ Я ВЗЫВАЮ, О НЕРОЖДЕННЫЙ.
К ТЕБЕ, КТО СОТВОРИЛ ЗЕМЛЮ И НЕБЕСА:
К ТЕБЕ, КТО СОТВОРИЛ НОЧЬ И ДЕНЬ.
К ТЕБЕ, КТО СОТВОРИЛ ГЫМУ И СВЕТ.

Ты, кто есть ОСОРРОНОФРИС (Osorrōnōphrīs): Тот, кого не видел никто никогда.

Ты есть ЙАБАС (Jābas):

Ты есть ИАПОС (Iapōs):

Ты есть тот, кто отдал ПРАВЕДНОЕ от НЕЧЕСТНОГО.

Ты есть тот, кто сотворил ЖЕНСКОЕ и МУЖСКОЕ.

Ты есть тот, кто сотворил Семя и Плод.

Ты есть тот, кто сотворил Людей для любви и ненависти друг к другу.

Я – Мойсей, Твой Пророк, кому Ты передал Твои Тайны, Церемонии Израиля.

Ты есть тот, кто сотворил Влажное и Сухое, и тот, кто обогатил всю созданную жизнь.

Слушай же меня, ибоя – Ангел Твой, о, ПАФРО ОСОРРОНОФРИС (Paphro Osorrōnōphrīs); это – Твое Истинное Имя, переданное Пророкам Израиля.

Слушай меня:

АР: ТИАО: РХЕИБЕТ: АТЕЛЕБЕРСЕТ:

Ar: Thiaο: R̄heibet: Athēleberseth:

А: БЛАТА: АБЕУ: ЭБЕУ: ФИ:

A: Blata: Abeu: Ebeu: Phī:

ТИТАСОЕ: ИБ: ТИАО.

Thitāsoe: Ib: Thiaο.

Слушай же меня, и сделай так, чтобы все Старшие (Древние) подчинились мне; так, чтобы каждый Дух Небесного Свода и Эфира: на Земле и под Землей: на Суще и в Воде: [чтобы каждый Дух] Воздуха, совершающего кругооборот, и Сокрушительного Огня: и каждое Заклинание и Божий Бич могли бы повиноваться мне.

Язываю Тебя, Ужасный и Невидимый Бог: Кто пребывает в Пустоте Духа.



АРОГОГОРОБРАО: СОТОУ:

AROGOGOROBRAO: SOTOU:

МОДОРИО: ФАЛАРТАО: ДОО: АПЕ,

MODORIO: PHALARTHAO: DOO: APE,

НЕРОЖДЕННЫЙ:

Слушай меня («повторяется рефреном»).

Слушай меня:

РОУБРИАО: МАРИОДАМ: БАЛБНАБАОТ:

ROUBRIAO: MARIODAM: BALBNABAOT:

АССАЛОНИА: АФНИАО: И: ТОТЕТ:

ASSALONIA: AFNIAO: I: THOTETH:

АБРАСАР: АЕООУ: ИСХУРЕ

ABRASAR: AEOUU: ISCHURE,

Могущественный и Нерожденный!

Слушай меня («повторяется рефреном»).

Язываю Тебя:

МА: БАРРАИО: ИОЕЛ: КОТА:

MA: BARRAIO: IOEL: KOTA:

АТОРЕБАЛО: АБРАОТ:

ATHOREBALO: ABRAOT:

Слушай меня («повторяется рефреном»).

Слушай меня!

АОТ: АБАОТ: БАСУМ: ИСАК:

AOT:ABAOT: BASUM: ISAK:

САБАОТ: ИАО:

SABAOT: IAO:

Вот – Бог Богов:

Вот – Бог Вселенной:

Вот Он – Тот, кого боятся Всё.

Вот Он – Тот, Чей Глас стал Заповедью, Бог Всего;

Царь, Повелитель и Помощник.

СЛУШАЙ МЕНЯ («ПОВТОРЯЕТСЯ РЕФРЕНОМ»).

СЛУШАЙ МЕНЯ:

ИЕОУ: ПУР: ЙОУ: ПУР: ИАОТ: ИООУ:

Ieou; Pur; Jov; Pur; Iaōt; Iaō; Ioou;

АБРАСАР: САБРИАМ: ДО: УУ: АДОНАИ: ЭДЕ: ЭДУ:

Abraśar; Sabriam; Do; Uu; Adonai; Ede; Edu;

АНГЕЛОС ТОН ТЕОН: АНЛАЛА ЛАИ: ГАИА: АПЕ:

Angeles tōn Theon; Anlala Lai; Gaia; Ape;

ДИАТАНА ТОРУН.

Diathana Thorun.

Я – Он! Я – НЕРОЖДЕННЫЙ Дух! Имеющий ЗРЕНИЕ В НОГАХ:

Сильный и БЕССМЕРТНЫЙ Огнь!

Я – Он! Истина!

Я – Он! Кто ненавидят зло, творящееся в Мире!

Я – Он, молния и гром.

Я – Он, кто орошает Жизнь Земли:

Я – Он, чьи уста пламенеют вечно:

Я – Он, кто дает и проявляет Свет:

Я – Он, Милосердие Мира:

СЕРДЦЕ, ОБВИТОЕ ЗМЕЕЙ – Вот Мое Имя!

Прибудь, и следуй за мной: и сделай так, чтобы все Духи подчинились мне, так, чтобы каждый Дух Небесного свода и Эфира: на Земле и под Землей: на Суше и в Воде:

[чтобы каждый Дух] Воздуха, совершающего кругооборот, и Сокрушительного Огня: и каждое Заклинание и Божий Бич могли бы повиноваться мне».

ИАО (IAO): САБАО (SABAÖ):

ДА БУДЕТ ТАК!»

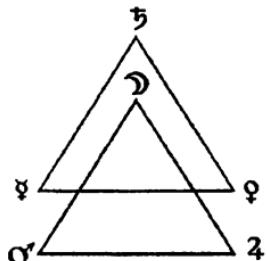


ШАГ 9: ЗАКЛИНАЮЩИЙ РИТУАЛ ГЕКСАГРАММЫ ДУХА

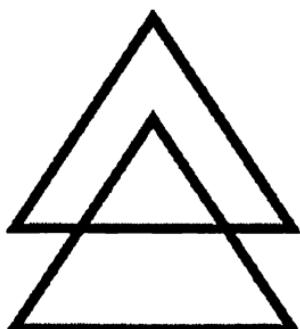
Анализ Ключевого Слова

Заклинание Гексаграммы

1. Встаньте лицом на восток в конце круга, как в L.B.R.P
2. Перед собой сотворите Огненную Гексаграмму булавой или указательным пальцем. Визуализируйте ее в золотом пламени:



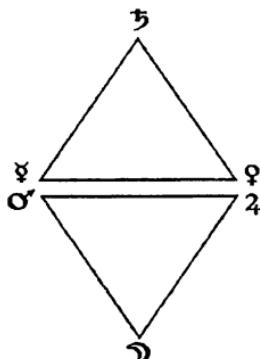
3. Вдохните, наполняясь энергией, дотрагиваясь руками до ушей. При выдохе шагните вперед левой ногой и выбросьте руки к центру Огненной Гексаграммы (к середине основания верхнего треугольника). Одновременно выбирайте магическое слово: «А-РА-РИ-ТА» (AH-RAH-REE-TAH).
4. Визуализируйте Гексаграмму в синем цвете.



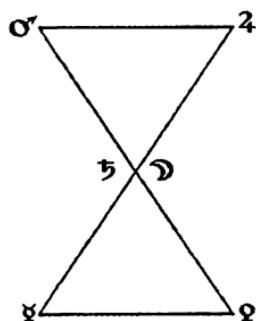
5. Надо вписать символ Старшего (Древнего) в центр Гексаграммы, и выбиривать: «Эль» (EL).



6. Двигайтесь по часовой стрелке на Юг круга, как в L.B.R.P., очерчивая белую линию. Укажите булавой или указательным пальцем в центр Земной Гексаграммы и повернитесь на Юг. Вы должны видеть ярко-белый луч света, исходящий от конца булавы или пальца. Он соединяется с пентаграммой РП. Сотворите знак Входящего посередине Земной Гексаграммы. Вibriруйте: «А-РА-РИ-ТА» (AH-RAH-REE-TAH).
7. Далее пойдите или повернитесь на запад, проводя ярко-белую линию. В этом направлении сформируйте Гексаграмму Воздуха. Повторите энергетический процесс, указывая опять на центр гексаграммы. Вibriруйте: «А-РА-РИ-ТА» (AH-RAH-REE-TAH).



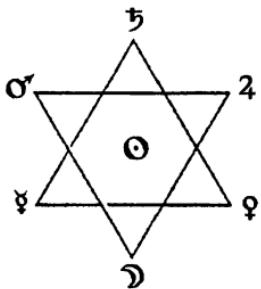
8. Пойдите или повернитесь на север, проведя белую линию. Сформируйте Гексаграмму Воды. В центре Гексаграммы вершины треугольников встречаются. Указывая на нее, вibriруйте с силой: «А-РА-РИ-ТА» (AH-RAH-REE-TAH).



9. Возвращайтесь, по часовой стрелке, на восток, чтобы закончить круг.
 10. Проведите белую линию с севера снова на восток, созерцая круг белого света с золотыми гексаграммами. Вы снова смотрите на восток.

Каббалистический Крест

Закончите Q.C. как в начале L.B.R.P ритуала



Шаг 10: Эвокация Старших (Древних) П... ---

1. Двигайтесь по часовой стрелке, вокруг алтаря, направление на восток.
 2. Установите печать Старших (Древних) на алтарь, пристально всматривайтесь в нее, пока Вы не начнете чувствовать сильное свечение цветов вокруг символа Старших (Древних).
 3. Когда это случится, нужно выбирать его имя пять или шесть раз, или пока вы не почувствуете себя действительно связанным с этим Старшим (Древним).
 4. Установите символ N... в Магический Треугольник, пристально всматривайтесь в него, пока Вы не начнете чувствовать сильное свечение цветов вокруг символа N..
 5. Отведите взгляд от символа (вспыхнувший символ останется в вашем сознании) и центре на круге в Магическом Треугольнике.

- 
6. Немедленно визуализируйте астральный треугольник по контуру физического треугольника.
 7. Вспыхнувший символ впишется в Магический Треугольник. Как только высвечивание символа исчезает, сохраните визуализацию символа в треугольнике.
 8. Пока вспыхнувший символ исчезает, нужно сказать имя «N...», подобно молитве, начиная очень мягко и заканчивая громким голосом. Обычно требуется пять или шесть повторений имени. Не нужно говорить слишком высоким голосом и срываться на крик.
 9. После последнего повтора имени, немедленно следует эвокация Старших (Древних).
 10. Скажите: «П..., П..., П..., П..., П..., П... Я ВЫЗЫВАЮ ТЕБЯ, НАДЕЛЕННЫЙ ВЛАСТЬЮ И ПОЛНОМОЧИЯМИ БОГА, С КОТОРЫМ Я ЕДИН, И ОН ГОВОРИТ ЧЕРЕЗ МЕНЯ ЗАКЛИНАЮ ТЕБЯ ИМЕНЕМ (ВИБРИРОВАТЬ) ЭЛЬ, ЙЕХОВА, АДОНАЙ, ЙОД-ХЕ-ВАУ-ХЕ и ЭЛОХИМ. Я ВЫЗЫВАЮ ТЕБЯ, ГДЕ БЫ ТЫ НЕ НАХОДИЛСЯ, ЧТОБЫ ТЫ НЕМЕДЛЕННО ПОЯВИЛСЯ ПЕРЕДО МНОЙ В ЭТОМ ТРЕУГОЛЬНИКЕ. ЯВИСЬ П..., Я И БОГ ВСЕХ ВЕЩЕЙ ПРИКАЗЫВАЕТ ТЕБЕ!»
 11. Символ N.. должен визуализироваться в Магическом Треугольнике, в то время как вызывание производится.
 12. Если Старший (Древний) не появляется (или если вы не почувствуете его присутствия), повторите вызов, при визуализации символа N.. в Магическом Треугольнике.
 13. Когда N... появится, нужно исполнить немедленно Приветствие и Проверку Старших (Древних).

ШАГ 11: ПРОВЕРКА И ПРИВЕТСТВИЕ СТАРШИХ (ДРЕВНИХ)

Шаг 11.1: Проверка Старших (Древних)

1. Когда Старший (Древний) появится, Вы должны сначала его идентифицировать, а затем приветствовать.

- 
2. Скажите в начале: « П..., КОТОРОГО Я ВЫЗВАЛ, Я ВИЖУ ТЕБЯ! КТО ВОШЕЛ В МОЙ ХРАМ И СТОИТ ПЕРЕДО МНОЙ? КАК ТВОЕ ИМЯ? ЗАКЛИНАЮ ТЕБЯ ИМЕНЕМ БОГА (ВИБРИРУЙТЕ) А-ДО-НАЙ ХА-А-РЕЦ И ЭЛЬ, ПРОИЗНЕСИ СВОЕ ИМЯ!»
 3. Старший (Древний) должен назвать правильное имя: «N...» или показать свой символ.
 4. Если Старший (Древний) не отвечает, повторите вопрос несколько раз, пока Вы не добьетесь ответа.
 5. Подвергните сомнению ответ Старших (Древних), чтобы убедиться в его правдивости.
 6. Если Старший (Древний) правильно идентифицирует себя как N..., переходите к «Приветствию Старших (Древних)»

Шаг 11.2: Приветствие Старших (Древних)

1. После проверки Старших (Древних), скажите: «Я ПРИВЕТСТВУЮ ТЕБЯ, П..., САМЫЙ БЛАГОРОДНЫЙ ДУХ В МОЕМ ХРАМЕ! Я ПРОСИЛ ТЕБЯ ПОЯВИТЬСЯ ЗДЕСЬ С РАЗРЕШЕНИЯ БОГА И ЧЕРЕЗ СВЯЩЕННЫЕ ОБРЯДЫ ВЫСШЕЙ МАГИИ. ТОЙ ЖЕ САМОЙ ВЛАСТЬЮ, КОТОРОЙ Я ВЫЗВАЛ ТЕБЯ СЮДА, Я ОБЯЗЫВАЮ ТЕБЯ ОСТАТЬСЯ В МАГИЧЕСКОМ ТРЕУГОЛЬНИКЕ, В КОТОРЫЙ ТЫ ПОМЕЩЕН, ДО МОЕГО РАЗРЕШЕНИЯ УДАЛИТЬСЯ. О, П..., СЛЫШИШЬ ЛИ ТЫ МЕНЯ?»
2. N... должен подтвердить, что он может действительно слышать вас.

Шаг 12: Основной Ритуал Некрономикона

Теперь, когда вы удостоверились, что вызванный Старший (Древний) явился и готов исполнить ваше желание, вы можете приступить к основному ритуалу, например, подпишите с ним договор. Цель договора со Старшим (Древним) состоит в том, чтобы данная им клятва была выполнена в полной мере, для этого он скрепляет ее своей подписью и печатью. Маг также в правом нижнем углу должен поставить отпечаток большого пальца своей кровью. После чего договор вступает в свою силу. Клятва должна быть подписана не только самим N..., но и его



вышестоящими иерархами, от имени которых вы выступаете, уполномоченные самим Богом. Они обяжут его соблюдать свою тайну договора. Здесь также вы можете выполнить любой ритуал из книги «Некрономикон», не опасаясь за свою безопасность, так как вы в полной мере защищены. Однако не рекомендуем вам вызывать сущностей высокого порядка без должной надобности, все ваши желания могут удовлетворить 50 Духов Мардука. Если не хотите проблем с силами неподвластными вам, по жалуй, ими и стоит ограничиться.

Шаг 12.1: Подписание Договора (Клятвы Подчинения)

1. Скажите: «**П..., ВЛАСТЬЮ ЙЕХОВА ЗАКЛИНАЮ, ЧТОБЫ ТЫ СОСРЕДОТОЧИЛ ВСЕ СВОЕ ВНИМАНИЕ И УСЕРДИЕ, НА ВЫПОЛНЕНИИ ПОСТАВЛЕННОЙ МНОЮ ЗАДАЧИ...** (произносите что вы от него хотите). **ВЛАСТЬЮ ТЕТРАГРАММАТЮНА, СПРАШИВАЮ ТЕБЯ ИСТИННОСТЬ, ПОЛНИШЬ ЛИ ТЫ МОЮ ПРОСЬБУ?**»
2. Если Н... говорит, что не может выполнить вашу просьбу, то постарайтесь выяснить причину.
3. Если он соглашается, обяжите его словом: «**П..., ВЛАСТЬЮ ЙЕХОВА Я СВЯЗЫВАЮ ТЕБЯ ДАННЫМ ТОБОЮ СЛОВОМ И ЗАКЛИНАЮ ИМЕНАМИ БОГА АДОНАЙ И ЭЛЬ ВЫПОЛНИТЬ ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬСТВО!**»
4. Далее читаете вслух текст клятвы: «**Я, П...(УКАЗАТЬ ЕГО ИМЯ) И ДРУГИЕ ПОДВЛАСТНЫЕ МНЕ ДУХИ П...(УКАЗАТЬ ИХ ИМЕНА, ЕСЛИ НУЖНО) ПРИЗНАЕМ, ПОДПИСЫВАЕМ, ПОДТВЕРЖДАЕМ, ОБЯЗУЕМСЯ, КЛЯНУМСЯ ВЫСОКИМИ И СВЯЩЕННЫМИ ИМЕНАМИ БОГА, КЛЯТВАМИ И ЗАКЛИНАНИЯМИ, НАХОДЯЩИМИСЯ В КНИГЕ ДУХОВ МАГА БАЛТАЗАРА, А РАВНО И ЗНАКАМИ, НАМ ПРИСУЩИМИ, ЧТО БУДЕМ СЛУЖИТЬ (ВАШЕ МАГИЧЕСКОЕ ИМЯ) ВО ВСЕХ ЕГО НУЖДАХ, БЕЗ ВСЯКИХ ИСКЛЮЧЕНИЙ, СОГЛАСНО ВЛАСТИ, ДАННОЙ НАМ БОГОМ, МЫ УТВЕРЖДАЕМ ВСЕ НИЖЕСЛЕДУЮЩЕЕ:**

Клятва подчинения духов

Я. П... (УКАЗАТЬ ЕГО ИМЯ) И ДРУГИЕ ПОДВЛАСТИЕ ДУХИ П... (УКАЗАТЬ ИХ ИМЕНА, ЕСЛИ НУЖНО) ПРИЗНАЕТ ПОДПИСЫВАЕМ ПОДТВЕРЖДАЕМ ОБЯЗУЕМСЯ. КЛЯНЕМСЯ ВЫСОКОМУ И СВЯЩЕННЫМУ ИМЕНАМИ БОГА. КРЫВЛЯ И ЗАКИННАНИЯМИ, НАХОДЯЩИМИСЯ В КНИГЕ ДУХОВ МАГА БАЛЬТАЗАРА. А РАВНО И ЗНАКАМИ, НАМ ПРИСУЩИМИ, ЧТО БУДЕТ СЛУЖИТЬ (ВАШЕ МАГИЧЕСКОЕ ИМЯ) ВО ВСЕХ ЕГО НУЖДАХ, БЕЗ ВСЛЮКИХ ИСКЛЮЧЕНИЙ, СОГЛАСНО ВЛАСТИ, ДАННОЙ НАМ Богом. ПЫ УТВЕРЖДАЕМ
ВСЕ НИЖЕСЛЕДУЮЩЕЕ:

I

Мы подчиняемся и обязуемся верно служить (ВАШЕ МАГИЧЕСКОЕ ИМЯ). Согласно данной нации Клятве, и исполнять сами и через наших подчиненных все его желания. Заверяем, что ни один смертный не будет знать того, что совершено и выполнено нашим служением, и что ни один дух не сообщит, даже по требованию, кому бы то ни было, для чего он был вызван. Мы обещаем точно исполнять все, что от нас потребует (ВАШЕ МАГИЧЕСКОЕ ИМЯ), без обмана и житрости, и клянемся, что все будет исполнено. Согласно его воле. Мы клянемся, что не возьмем полученное от нас обратно ни при его жизни, ни после его смерти, и не будем надеяться на вознаграждение за оказанные услуги.

II

Мы обязуемся являться (ВАШЕ МАГИЧЕСКОЕ ИМЯ), нас вызывающему, по именам, перечисленным в этом договоре, в настоящем человеческом виде, без уродства и безобразия, всякий раз, как нас вызовут, не нанося вреда вызывающему нас, ни его природным или чувствам, ни находящимся в его обществе, ни лицу. Ни дому, куда он нас вызовет, не производя грохота, стука, шума, грозы, грома и щелчка, ничего не помяя и явившись так, чтобы ни одно живое существо нас не заметило, кроме вызвавшего нас и его товарищев. Если он это прикажет. Мы обязуемся отвечать на задаваемые вопросы только сущую правду, без лукавства и двусмыслинности. Напротив, обязуемся говорить ясно, понятно, на языке вызывающего. А удовлетворив требования, удалиться, по приказанию, мирно и нико. Соблюдая условия появления.

III

Для исполнения вышеизложенных условий мы обязуемся, под страхом увеличения во сто крат наших мучений, с минуты на минуту лишения нас наших обязанностей, чести и почестей, служить вызывающему нас (ВАШЕ МАГИЧЕСКОЕ ИМЯ) и не пытаясь исполнять его приказания. В удостоверение чего мы прикладываем наши печати и подпись к настоящей клятве.

I

Мы подчиняемся и обязуемся верно служить (ВАШЕ МАГИЧЕСКОЕ ИМЯ), согласно данной нам Клятве, и исполнять сами и через наших подчиненных все его желания. Заверяем, что ни один СМЕРТНЫЙ не будет знать того, что совершено и выполнено нашим служением, и что ни один дух не сообщит, даже по требованию, кому бы то ни было, для чего он был вызван. Мы обещаем точно исполнять все, что от нас потребует (ВАШЕ МАГИЧЕСКОЕ ИМЯ), без обмана и хитрости, и клянемся, что все будет исполнено, согласно его воле. Мы клянемся, что не возьмем полученное от нас обратно ни при его жизни, ни после его смерти, и не будем надеяться на вознаграждение за оказанные услуги.

II

Мы обязуемся являться (ВАШЕ МАГИЧЕСКОЕ ИМЯ), насзывающему, по именам, перечисленным в этом договоре, в настоящем человеческом виде, без уродства и безобразия, всякий раз, как нас вызовут, не нанося вреда вызывающему нас, ни его природным пяти чувствам, ни находящимся в его обществе, ни месту, ни дому, куда он нас вызовет, не производя грохота, стука, шума, грозы, грома и молнии, ничего не ломая и являясь так, чтобы ни одно живое существо нас не заметило, кроме вызвавшего нас и его товарищей, если он это прикажет. Мы обязуемся отвечать на задаваемые вопросы только существую правду, без лукавства и двусмысленности, напротив, обязуемся говорить ясно, понятно, на языке вызывающего. А удовлетворив требования, удалиться, по приказанию, мирно и тихо, соблюдая условия появления.

III

Для исполнения вышесказанных условий мы обязуемся, под страхом увеличения во сто крат наших мучений, с минуты на минуту лишения нас наших обязанностей, чести и почестей, служить вызывающему нас (ВАШЕ МАГИЧЕСКОЕ ИМЯ) и не предпринимать исполнять его приказания, в удостоверение чего мы прикладываем наши печати и подписи к настоящей Клятве.»



- Подпишите Клятву Подчинения отпечатком крови большого пальца правой руки в нижнем правом углу.

ШАГ 13: РАЗРЕШЕНИЕ УДАЛИТЬСЯ

- Скажите: «Л..., я БЛАГОДАРИЮ ТЕБЯ и РАЗРЕШАЮ ТЕБЕ УДАЛИТЬСЯ! Властью данной мне Богом А-до-наи Ка-а-реу и Эль, которой я вызвал Тебя, и властью Тетраграмматона, которой заклинал Тебя, этой же властью, я ТЕПЕРЬ ОСВОБОЖДАЮ Тебя, чтобы ты мог возвратиться к с своему местоположению в мире, не вредя ни кому. Иди и исполни мою волю! Я – <НАЗОВИТЕСЬ>, тот, кто вызвал Тебя, от имени Бога отпускаю Тебя с миром!»
- Когда Старший (Древний) отбудет, вы можете сделать запись в вашем ритуальном дневнике.

ШАГ 14: ПРОВОЗГЛАШЕНИЕ ЗАКОНЧЕННОЙ РАБОТЫ

- Скажите: «И ТАК РАБОТА, КОТОРАЯ НАЧАЛАСЬ С РАЗРЕШЕНИЯ АДОНАЯ ЗАКОНЧИЛАСЬ В СООТВЕТСТВИИ С ЕГО ЖЕЛАНИЕМ».
- Вы можете теперь начать закрытие храма.

ШАГ 15: ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ ИЗГНАНИЕ

Шаг 15.1: Ритуал Изгоняющей Гексаграммы Духа

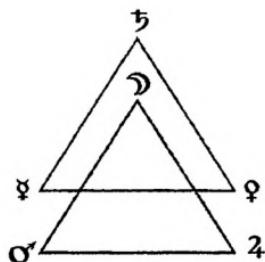
Анализ Ключевого Слова:

Заклинание Гексаграммы

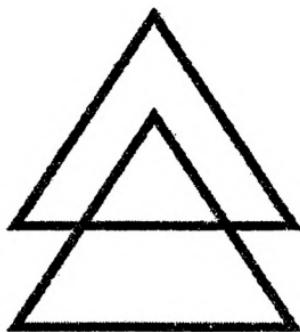
- Встаньте лицом на восток в конце круга, как в L.B.R.P



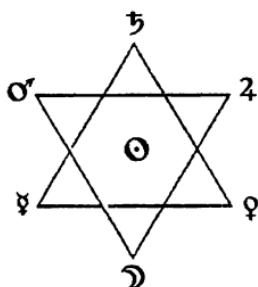
2. Перед собой сотворите Огненную Гексаграмму булавой или указательным пальцем. Визуализируйте ее в золотом пламени:



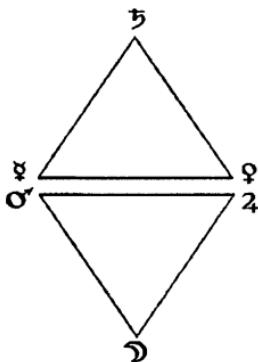
3. Вдохните, наполняясь энергией, дотрагиваясь руками до ушей. При выдохе шагните вперед левой ногой и выбросьте руки к центру Огненной Гексаграммы (к середине основания верхнего треугольника). Одновременно выбирайте магическое слово: «А-РА-РИ-ТА» (AH-RAH-REE-TAH).
4. Визуализируйте Гексаграмму в синем цвете.



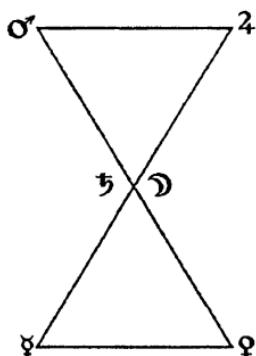
5. Надо вписать символ Старшего (Древнего) в центр Гексаграммы и выбиривать: «Эль» (EL). Символ визуализируйте синим цветом.
6. Двигайтесь по часовой стрелке на Юг круга, как в L.B.R.P., очерчивая белую линию. Укажите булавой или указательным пальцем в центр Земной Гексаграммы и повернитесь на Юг. Вы должны видеть ярко-белый луч света, исходящий от конца булавы или пальца. Он соединяется с пентаграммой РП. Сотворите знак Входящего посередине Земной Гексаграммы. Выбирайте: «А-РА-РИ-ТА» (AH-RAH-REE-TAH).



7. Далее пойдите или повернитесь на запад, проводя ярко-белую линию. В этом направлении сформируйте Гексаграмму Воздуха. Повторите энергетический процесс, указывая опять на центр гексаграммы. Выбираите: «**А-РА-РИ-ТА**» (**AH-RAH-REE-TAH**).



8. Пойдите или повернитесь на север, проведя белую линию. Сформируйте Гексаграмму Воды. В центре Гексаграммы вершины треугольников встречаются. Указывая на нее, выбирайте с силой: «**А-РА-РИ-ТА**» (**AH-RAH-REE-TAH**).



9. Возвращайтесь, по часовой стрелке, на восток, чтобы закончить круг.
10. Проведите белую линию с севера снова на восток, созерцая круг белого света с золотыми гексаграммами. Смотрите на восток.

Каббалистический Крест

Закончите Q.C. как в начале L.B.R.P ритуала

Шаг 15.2: Высший Ритуал Изгоняющей Пентаграммы

Каббалистический Крест

Закончите Q.C. как в начале L.B.R.P ритуала

Формирование Пентаграмм

Восток

1. Двигайтесь по часовой стрелке к Восточному краю круга, визуализируйте Изгоняющую Пентаграмму Духа.



2. Формирование пентаграммы как в L.B.R.P, но выбирайте Енохианское имя Бога: «ЕКС-АР-ПЕЙ» (EX-AHR-PEY). Пентаграмма должна быть синего цвета.
3. Визуализируйте символ Старшего (Древнего) в центре пентаграммы и выбирайте его имя. Следующим символом запечатайте его.
4. Визуализируйте символ духа в центре пентаграммы и выбирайте: «Е-ХЕЙ-ЙЕХ» (EH-HEY-YEH).



5. На Востоке, визуализируйте Изгоняющую Пентаграмму Воздуха (На вершине Пентаграмма Духа).



6. Формирование пентаграммы как в L.B.R.P, но выбирайте Енохианское имя Бога: «О-РОВ И-БА-ХА Ах-О-ЗХОД-ЛИ» (OH-ROW EE-VAH-HAH AH-O-ZHOD-PEE). Цвет – желтый.

7. Визуализируйте символ Старшего (Древнего) в центре пентаграммы и выбирайте его имя. Следующим символом запечатайте его.
8. Визуализируйте символ воздуха в центре пентаграммы и выбирайте: «Йод-Хе-Вав-Хе» (ЙОД-ХЕН-ВАВ-ХЕН).



Юг

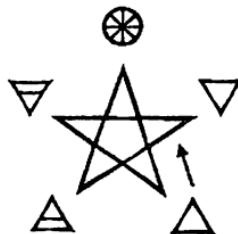
1. Указательным пальцем правой руки, продлевая линию, движайтесь на Юг как в L.B.R.P. Визуализируйте Изгоняющую Пентаграмму Духа.



2. Формирование пентаграммы как в L.B.R.P, но выбирайте Енохианское имя Бога: «БИ-ТО-ЕМ» (ВЕЕ-ТОН-ЕНМ). Цвет – синий.
3. Визуализируйте символ Старшего (Древнего) в центре пентаграммы и выбирайте его имя. Следующим символом запечатайте его.
4. Визуализируйте символ духа в центре пентаграммы и выбирайте: «Е-ХЕЙ-ЙЕХ» (Ен-НЕУ-ЧЕН).



5. На юге, визуализируйте Изгоняющую Пентаграмму Огня (На вершине Пентаграмма Духа).



6. Формирование пентаграммы как в L.B.R.P, но выбирайте Енохианское имя Бога: «Ө-И-ПАЙ ТАЙ-А-А ПАЙ-ДО-ҚАЙ» (ӨН-ЕЕ-РАЙ ТАУ-АН-АН РАУ-ДОН-ҚАУ). Цвет – красный.
7. Визуализируйте символ Старшего (Древнего) в центре пентаграммы и выбирайте его имя. Следующим символом запечатайте его.
8. Визуализируйте символ огня в центре пентаграммы и выбирайте: «ЕЛ-Ө-ХИМ» (ЕЛ-ӨН-НЕЕМ).

Ω

Запад

1. Указательным пальцем правой руки, продлевая линию, двигайтесь на Запад как в L.B.R.P. Визуализируйте Изгоняющую Пентаграмму Духа.

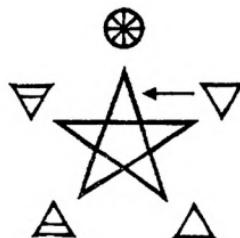


2. Формирование пентаграммы как в L.B.R.P, но выбирайте Енохианское имя Бога: «ХАЙ-ҚӨ-МА» (НАУ-СОН-МАН). Цвет – синий.
3. Визуализируйте символ Старшего (Древнего) в центре пентаграммы и выбирайте его имя. Следующим символом запечатайте его.

4. Визуализируйте символ духа в центре пентаграммы и выбирайте: «А-ГА-ЛА» (AH-GA-LAH).



5. На западе, визуализируйте Изгоняющую Пентаграмму Воды (На вершине Пентаграмма Духа).

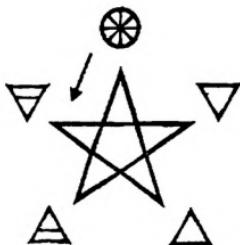


6. Формирование пентаграммы как в L.B.R.P, но выбирайте Енохианское имя Бога: «ЕМ-ПАЙ-ХАЙ АР-СЕЛ ГА-И-ОН» (ЕНМ-РАУ-НАУ АНР-СЕЛ ГАН-ЕЕ-ОН). Цвет – синий.
7. Визуализируйте символ Старшего (Древнего) в центре пентаграммы и выбирайте его имя. Следующим символом запечатайте его.
8. Визуализируйте символ Воды в центре пентаграммы и выбирайте: «Эль» (EL).

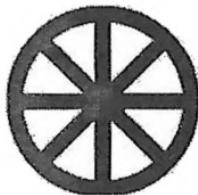


Север

1. Указательным пальцем правой руки, продлевая линию, двигайтесь на Север как в L.B.R.P. Визуализируйте Изгоняющую Пентаграмму Духа.



2. Формирование пентаграммы как в L.B.R.P, но выбирайте Енохианское имя Бога: «Ен-А-Ен-тА» (Енп-АН- Енп-ТАН). Цвет – синий.
3. Визуализируйте символ Старшего (Древнего) в центре пентаграммы и выбирайте его имя. Следующим символом запечатайте его.
4. Визуализируйте символ духа в центре пентаграммы и выбирайте: «А-ГА-ЛА» (АН-GA-LAH).



5. На севере, визуализируйте Изгоняющую Пентаграмму Земли (На вершине Пентаграмма Духа).



6. Формирование пентаграммы как в L.B.R.P, но выбирайте Енохианское имя Бога: «И-МОР Ди-АЛ ХЕК-ТАЙ-ГА» (ЕЕ-МОНР ДЕЕ-АНЛ НЕК-ТАУ-ГАН). Цвет – черный.



7. Визуализируйте символ Старшего (Древнего) в центре пентаграммы и выбирайте его имя. Следующим символом на печатайте его.
8. Визуализируйте символ Земли в центре пентаграммы и выбирайте: «А-ДО-НАЙ» (АН-ДОН-ДАИ).



9. Возвращайтесь на Восток как в L.B.R.P и затем двигайтесь по часовой стрелке в центр круга.

Эвокация Архангелов

Изгнание

Каббалистический Крест

Закончите Q.C. как в начале L.B.R.P ритуала

ШАГ 16: ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ ПОКЛОНЕНИЕ И БЛАГОДАРНОСТЬ

Совершите Поклонение Солнцу

Закрытие Смотровой Башни

ШАГ 17: ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ ИЗГНАНИЕ

Шаг 17.1: Малый Ритуал Изгоняющей Пентаграммы

Нужно встать в центр круга и выполнить Каббалистический Крест

Каббалистический Крест

Формирование Пентаграмм

Эвокация Архангелов

Изгнание

Каббалистический Крест

Закончите Q.C. как в начале L.B.R.P ритуала.

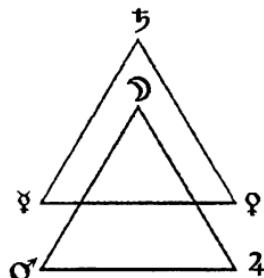


Шаг 17.2: Ритуал Изгоняющей Гексаграммы

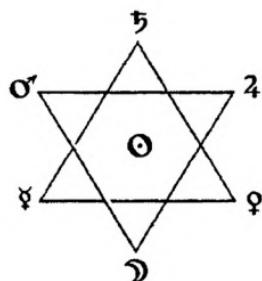
Анализ Ключевого Слова

Заклинание Гексаграммы

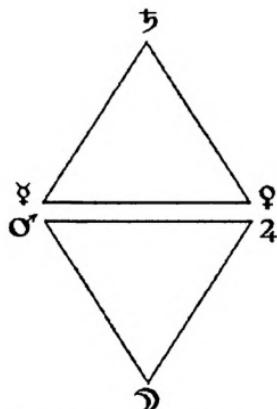
1. Встаньте лицом на восток в конце круга, как в L.B.R.P
2. Перед собой сотворите Огненную Гексаграмму булавой или указательным пальцем. Визуализируйте ее в золотом пламени:



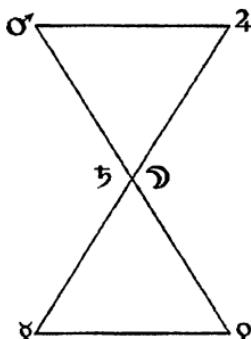
3. Вдохните, наполняясь энергией, дотрагиваясь руками до ушей. При выдохе шагните вперед левой ногой и выбросьте руки к центру Огненной Гексаграммы (к середине основания верхнего треугольника). Одновременно выбирайте магическое слово: «А-РА-РИ-ТА» (AH-RAH-REE-TAH).
4. Визуализируйте Гексаграмму в золотом цвете
5. Надо вписать символ Старшего (Древнего) в центр Гексаграммы и выбиривать: «Эль» (EL). Символ визуализируйте желтым цветом.
6. Двигайтесь по часовой стрелке на юг круга, как в L.B.R.P, очерчевая белую линию.
7. Укажите булавой или указательным пальцем в центр Земной Гексаграммы и повернитесь на юг. Вы должны видеть ярко-белый луч света, исходящий от конца булавы или пальца. Он соединяется с пентаграммой РП. Сотворите знак Входящего посередине Земной Гексаграммы. Выбирайте: «А-РА-РИ-ТА» (AH-RAH-REE-TAH).



8. Также пойдите или повернитесь на запад, проводя ярко белую линию. В этом направлении сформируйте Гексаграмму Воздуха. Повторите энергетический процесс, указывая опять на центр гексаграммы. Выбирайте: «А-РА-РИ-ТА» (AH-RAH-REE-TAH).



9. Пойдите или повернитесь на север, проведя белую линию. Сформируйте Гексаграмму Воды. В центре Гексаграммы вершины треугольников встречаются. Указывая на нее, выбирайте с силой: «А-РА-РИ-ТА» (AH-RAH-REE-TAH).



10. Возвращайтесь, по часовой стрелке, на восток, чтобы закончить круг.
11. Проведите белую линию с севера снова на восток, созерцая круг белого света с золотыми гексаграммами. Смотрите на восток.
12. Возвращайтесь, по часовой стрелке, к центру круга. Вокруг вас должны быть синие пентаграммы, соединенные белой линией. В месте расположения пентаграмм должны быть также и золотые гексаграммы, тоже соединенные кругами белого света. Все цвета очень яркие и пульсируют энергий.

Каббалистический Крест

1. Закончить Q.C. как в начале L.B.R.P ритуала.

ШАГ 18: ПРОВОЗГЛАШЕНИЕ ЗАКРЫТИЯ ХРАМА

1. Встаньте у алтаря лицом на восток.
2. Постучите три раза по алтарю и скажите: «Я отпускаю всех духов, которые возможно, были заключены в пленах этой церемонии. Отбудьте в мире к вашим местоположениям; не вредите ни кому на вашем пути, заклинаю вас властью «ЙЕ-ХЕ-ШУ-А» (YEH-HEH-SHU-AH), «ЙЕ-ХО-ВАВ-ША» (YEH-HOH-VAV-SHA). Я объявляю этот храм закрытым!»



После этих слов Вы можете выйти из круга, поскольку обряд закончился, и Вы можете вернуться к обычной жизни, желательно принять ванну.

ЧАСТЬ II

SOROR MANJRA

МУДРОСТЬ НЕКРОНОМИКОНА

Вторая часть этой книги посвящена результатам исследований, вследствие которых вся собранная информация была получена из информационных каналов с древними книгами и их авторами. Были прослежены энергетические вибрации Некрономикона, манускрипта Войнича, Наследия Великих Древних и образованна связь с первоисточниками информации. Подобная информация выглядит довольно мистично и может, естественно, вызвать много споров в кругах исследователей древних книг и их тайн, тем не менее, она имеет полное право на существование и претендовать на вариант версии.

Связь с прошлым, при утерянных документальных источниках, при отсутствии расшифровки текстов, при многочисленных попытках «распаковать» логически зашифрованные древние тексты возможна лишь одним способом – непосредственно попасть в прошлое. Человеческое сознание вполне способно преодолевать временные барьеры, проникать во все информационные структуры Вселенной, читать хроники Акаши, видеть загадки прошлого и многовариантность будущего. Пределы устанавливаем мы сами, лишь для того, чтобы окружить себя многочисленными загадками и тайнами, которые пытаемся постичь обычными методами. Пределов нет!

Вся информация доступна человеку, который принял этот факт. Не нужно бояться и сомневаться в том, что что-то невозможно. Но, не буду убеждать в этом вас, и утомлять ожиданием прочтения дальнейшей информации.

МУДРОСТЬ НЕКРОНОМИКОНА

Информация, которая будет предоставлена твоему взгляду, читатель, ниже, прямой канал связи с одной из книг Некрономикона, лежащей в недрах Месопотамии. Это не что иное, как сам голос Некро, вышедшего из заточения и прорвавшегося, наконец, в наш мир и наше время.

Спустя много веков, облаченная в тайны и загадки, окутанная людскими слухами и страхами – книга заговорила.

Таинственный голос Некро мудро и терпеливо раскрывал тайну за тайной, скидывая с себя многовковые одежды, в которые его облачила людская молва, превратившая Некро в монстра вечности. Он молчал – потому что его не готовы были слушать, ему не готовы были внимать, его сжигали на кострах и предавали уничтожению. Он заговорил – потому что готов выйти из недр, потому что его готовы услышать, потому что пришло время.

Вот-вот его голос зазвучит, и перед тем, как ты услышишь его, хочу попросить об одном – не читай его глазами, слушай его душой, и ты поймешь, о чем он говорит. Не всматривайся в смысл слов, которые часто иносказательны, но ты обязательно почувствуешь их смысл – ведь Некро коснется каждого, читающего его Голос.

И когда ты дочитаешь до конца его повествование – многое откроется тебе.

Пусть чтение твое не обременит твой взгляд, а потому читай не как рассказ, которым коротаешь время, а как вкушают плод, вкус которого ты должен ощутить. Не торопись, пусть чтение твое и слушание голоса звучания Его продлится месяц – два, но ты его услышишь и поймешь, и сам изменишься, быть может. А после ты не раз придешь сюда, и снова будешь видеть в строчках всё больше откровений и надежды, которая начнет вдруг просыпаться в страждущей душе. Здесь он с тобою говорит, и будет говорить тогда, когда захочешь ты его услышать.



Здесь он же передаст тебе лишь то, что принадлежит только тебе, и каждый для себя получит откровение.

Но если время не пришло понять его и слышать, то ты, читая, не увидишь ничего, и непонятность строк потушит интерес к Нему. Тогда отложи книгу ты, а в нужный час откроешь, и он заговорит с тобой. Учись Его читать и слушать, и не спеши!

1

«НЕСУЩИЙ СВЕТ, ДА ВСТРЕТИТСЯ С ТОБОЙ, ОДНИМ МГНОВЕНИЕМ ОЗАРИВ ТРОПУ ИДУЩЕГО. И ДУХ ПРОНЗИТ ВСЕ ПАРАЛЛЕЛИ, ПЕРЕКРЕСТКИ, И ВСТРЕТИТСЯ ПРОРОКИ В НЕБЕСАХ. УВИДЯТ МРАЧНЫЕ КОЛЫБЕЛИ ЗЕМЛЯН И ЗАХОДЯТ ИХ РАСКАЧАТЬ, УВИДЯТ МРАЧНЫЕ ЛИЦА И ЗАХОДЯТ ИХ ОБЕЛИТЬ. СТАНОВЛЕНИЕ СВЕРШИЛОСЬ, ПРИМИ БУКЕТ БЛАГОУХАННЫЙ. КАК ПОЖЕЛАЕШЬ, ТАК И БУДЕТ, В ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ВОЗЬМИ ТАКОЙ ЗАВЕТ:

РУКАМИ ИДЁТ ТОТ, ЧЕЙ УМ МОЛЧИТ. БЫЛИНКА ПРОРАСТАЕТ ТАМ, ГДЕ НЕ ВЗРАСТЕТ ТРАВА, И ТРОПЫ ПОВЕДУТ, ГДЕ НЕ ПРОЙДЕТ НОГА»

2

«ВХОДЯЩЕГО ОСЛЕПИТ СВЕТ И ОГЛУШИТ ВОЙ, И ВМИГ ОН ПОТЕРЯЕТ ЗРЕНИЕ И СЛУХ И ОЦЕНЕНИЕ ЛИШИТ ЕГО ДАРА РЕЧИ. И СТАНЕТ ОН НЕМ, И ТОГДА КНИГА ОТКРОЕТ СВОИ ТАЙНЫ, ТЯЖИЩИЕСЯ НА ОСТРИЕ СТРЕЛЫ, НА САМОМ ЕЕ НАКОНЕЧНИКЕ. И ВОНЗИТСЯ СТРЕЛА В СЕРДЦЕ ВХОДЯЩЕГО, И БУДЕТ ОН ПРОНЗЕН ЕЮ.

ПЕРВАЯ КНИГА ГОВОРИТ ИЗ НЕДР ЗЕМЛИ, ПОГРЕБЕННАЯ ВЕКОВЫМ СЛОВОМ, СКРЫТАЯ ОТ ГЛАЗ, ЗАПЕЧАТАННАЯ И ПОХОРОНЕННАЯ. Но СИЛА ЕЕ ВЕЛИКА, ЧТО МОГИЛА НЕ ЗАГЛУШИТ ЕЕ СИГНАЛОВ И ГОЛОСА, ПОДНИМАЮЩЕГОСЯ ИЗ НЕДР. ОЧИЩАЯСЬ ОТ МНОГОВЕКОВОЙ ПЫЛИ, ОН ВОЗРОДИТСЯ СНОВА, ВЫРВАвшись НА СВОБОДУ»

3

«В ЗАБОЛОЧЕННЫХ МЕСТАХ КРОВОЖАДНЫХ ВАМПИРОВ ТОМИТСЯ МУДРОСТЬ НЕКРО – НЕРОЖДЕННОГО ЧУДОВИЩА, ОБИТАЮЩЕГО В МОГИЛАХ И СЕРДЦАХ ДУШ УБИЕННЫХ. РАЗВРАТ ИСПОЛНИЛ СВОЙ АПОГЕЙ, И ЧУДОВИЩЕ ВЫРВАЛОСЬ НА СВОБОДУ В ДИКОЙ ПЛЯСКЕ, И БОЖЕСТВА СТЫДЛИВО ОПУСТИЛИ ГЛАЗА.



Голос трубит и заполняет: Очнись от слячки и исполнь свой про
следний танец смерти.

Поглотивший, разъевший плоть, унижает и унижен. Так говорил
Книга.

В пущенной стреле должен быть ядовитый наконечник, несущий
на острие своё смерть. Яд готовится в кадильнице – смешивая его
всеядные подношения, дикие цветы и воспли младенцев, и пусть огонь
сожжёт их, оставив пепел и дым. Натри свой наконечник этим ядом и
пусть стрела отправится желанию твоему и будет пущена, и в темной
достигнет цели. Слова произнеси, пуская ядовитую стрелу, чтобы
дополнить смогла: Ноэп, Овей, Коуэй»

4

«Столбы дыма поднимаются над землей, но ты, смотрящий про
верх их, закроешь глаза, замечая лишь дикий танец огня, покин
ющий тела. Погубленные души расскажут, что видели они в чём и
когда, задыхаясь в спаде веков человеческих.

В потусторонних мирах замолкает всё, когда вползает в них и
сейчас ты узнаешь, как пожирать плоть, которая гниёт и источает
зловоние, ходяще и не погребенное. Но прежде выслушай свою
песнь, которую я давно не исполнял. С тех самых времен.

ПЕСНЬ НЕКРО: Искупай меня в своей слезе, напои водой соли
и соли, я отмоюсь от пыли, я напьюсь ее соли и в экстазе захочу про
должить свой рассказ. Мой танец начнется и вздохнет земля, под
нимаясь ее кора и груз камней, лежащих на моей груди, разлеянсы и
стороны. Наполняться ямы озёрами, и озёра солью из слез.

Вы, несчастные, жалеете себя, когда погребенный вами, я пыта
юсь дышать. И тогда вы снова жалеете себя, и нет в вас ничего, кро
мехи жалости к себе. И требуете пощадить, не щадя никого, кроме сми
и ставите щиты отпять из жалости к себе. Пьющий вашу кровь, про
должнется ей, ибо она ядовита и не несет блаженства вина.

Кто прольет слезы ради меня?



Кто, среди гниющих, способен что то отдать, как способны
попытать забирать?

Вы, несчастные, хотите поставить меня к себе на службу, не от-
дав мне и капли своей крови, ни одной слезы в мою честь».

5

О ТРЕХ ДУХАХ – СКИТАЛЬЦАХ.

Одна из странниц гласит: «НЕ ВОЗДЕРЖИВАЙСЯ от того, что воз-
держивает плоть»

«ПЕРЕКИНЬ этот мост и сожги его, и идущего по нему. А туда-
гость твоя не будет принята человеческой глупостью. А святость твоя
воспримется как порок – порочными. Боль твоя утроится и отправится
плакачами ходить среди людей.

Оберни зеркала и поставь их навстречу друг другу, пусть лежа-
ют души между ними и не находят выхода. Три зеркала отражаются
одруг в друге, три духа лежат между ними. Предложи им освобож-
дение. Ты заключи в темницу их, взамен на волю, что исполнят. Они
выходят на свободу, чтобы испить кровавый гир.

Их имена:

1. Дух предков древний – Айши.

2. Дух, что над морем проживает и топит корабли – Иий.

3. Дух, изгнаник древний, чтоносится над миром, не имея оби-
тели – Лей.

Их призови, и зеркала разбив, их освободи и призываи для дел
своих, когда нужда в них станет»

6

«О семи числах, который должен знать каждый, кто семь раз
зажигает свечу в полнолуние. Сии семь чисел – есть закон, ведущий
в царство мертвых и отворяющие врата. Число первое – 77. Столько
имен у меня, произносимых людьми на всех языках. Число второе –
8. Именно столько миров, в которых обитаю, охраняя свои владения.



Число ТРЕТЬЕ НЕ ПРОИЗНОСИМОЕ, но вообразимое – 333. Столько энергий оплели землю и обволокли ее паутиной. Число ЧЕТВЕРТОЕ: 18. Его помни, оно совершаet круговорот, и Солнце подчиняется ему.

ПЯТОЕ ЧИСЛО ПРИНАДЛЕЖИТ НЕБУ И БЕСКОНЕЧНОСТИ И ИМЯ ЕМУ – 81, ИБО БЕСКОНЕЧНОСТЬ И НЕБО, ЕДИНЫ. ШЕСТОЕ – 6. ВРАТА ОТКРОЕТ И РАСПАХНЕТ.

СЕДЬМОЕ – 3. Вытащи свиток из недр моих, в нем слова великого мастера, постигшего тайны и написавшего их своей кровью. Вечность не станет напоминать о себе, ей нет дела до людей, которые стремятся покорить ее. Отдавший кровь, возложит сам цветы на свою могилу, ибо могила его останется пустой, и он станет ходить среди живых мертвцов, вводя их в заблуждение.

7

«Ничтожно малы знания тех, кто думает как человек, и век промчится для них, как день – не будучи узнанным! Ты сам решашь, рассматривая лабиринты дверей – которых твоя. На поверхности немногое проявившегося, но там, в глубине, скрыты сокровища знаний, которые никогда не были выпущены наружу. Поглядевший сквозь призму веков, увидит эти сокровища и выпустит их, подобно тучам ос и слепней, чтобы они заполнили мир.

Породивший чудовище, низвергнет его в бездну. Умоляющий вернуться на прежнее место, он не сможет больше пошевелиться, будучи согнутым в ошейнике из шипов.

Легкая смерть завораживает путника, и у смерти много ликов, но вкус один, который познает каждый живущий на Земле. У раздраженного ветра не спрашивают направления.

Получая за двойих, сокраняешь целое.

По поверхности, за областью понимания, ползет змея, и хвост ее гремит и свистит, а у стоящего на обочине нет глаз. Кирпичи их выклевали и пусты глазницы. Ни стоять, ни лежать не дано змее, только ползти к цели. Кольцами обовьет она тело и задушит мертвца, чье тело еще стояло».

«Потоками рек и слез вспыхнут обители, и прокатится волна гнева, а рыжая лошадь оббежит землю в считанные часы. Посок упадет, чудовище проснется и пророк закричит так, что небеса содрогнутся. В каждом, каждом разойдутся на две части душа и тело.

Простишь воды – дают яд. Простишь еды – кидаю ты кости, и несколько часов затуманенные глаза не видят в темноте. Покров сольется между собой, расшевелив упавший рассудок. Мерзость и храм соединяются в одном. Порвут на себе одежды идущие в пустыне. Парадигма, олле, олле.

Свет вознесется и исчезнет. Покрываала небес разорвутся и сгинут в них укрывающие землю».

«Ритуал смерти соверши, дабы познать ее вкус раз и навсегда, поручив телу ходить среди тленных, завернутым в покрывало смерти.

Слей саван, и садись в него, закрыв глаза, словно тебе ожидает казнь. Разбей сосуд, наполненный свежей кровью, и обмажь себя. Так ты соединишься со смертью и познаешь ее вкус. Не смывай кровь, пока твоё тело не впитает ее вкус. Тогда ты сними саван и выди из одежд, и соверши безумный танец поклонения смерти. В этот миг врата смерти раскроются, и ты увидишь ее прекрасное и безобразное лицо, и соединишься с ней в экстазе. Тогда она откроет свои великие тайны и откроет тебе свои владения, где ты познаешь весь смысл бытия и тайны смерти.

Во тьме веков укроешься и путником ты станешь. Соедини в себе две нити: безумие и великолепие. Облечи их в неразрывную цепь и получи безумное великолепие, несущее соединение двоих. Смотри сквозь время, поразмысли о прошлом, определись в будущем».



10

«В РАСКОПАННЫХ МОГИЛАХ НЕТ БОЛЬШЕ ПОКОЯ. НЕСУЩИЙ ВО ДВОРЦИ И РУКАХ И ВНОСЯЩИЙ, ДА НЕ СПОТКНЕТСЯ О ПОРОГ И НЕ РАССЫПЛЕТ ТЫКИ ЯГОД, ЧТО СОБРАЛ. ПОМЕСТИ ЯГОДЫ В СОСУД, ПОСТАВЬ НА ВИДНОМ МЕСТЕ, И РАДУЙ СВОЙ ГЛАЗ.

ЗАМКНЕТСЯ КРУГ, И ЦЕПИ РАЗОРВУТСЯ И СТАНЕТ ЯСНЫМ ДЕНЬ, В ТОМ МИГ, КОГДА СТЕРВЯТИК ОТБИРАЕТ ПИЩУ У ГАЛЧАТ. НЕСУЩИЙ НА ХВОСТИ СВОЮ МЕЧТУ, ВДРУГ ОБЕРНЕТСЯ, А ПОЗАДИ ЛИШЬ ДЫМ И НЕТ ТАМ НИЧЕГО, ЧТО БЫЛО ОБРЕТЕНО ОДНАЖДЫ».

11

«ЗАПЯТННОЙ КРОВЬЮ РУБАХОЙ СВЯЖЕШЬ ТЫ СВОИ ЧРЕСЛА И ВОЗЛО ЖИШЬ НА АЛТАРЬ, ВОКРУГ КОТОРОГО ОНИ ПОЖИРАЮТ ПЛОТЬ. И ЛЕЗУТ ЧЕРВИ, ПОЗВОЛЯ СЕБЯ ТОПТАТЬ. НЕСУЩИЙ ЯД, ДА СПОТКНЕТСЯ О ЗЕМЛЮ, В СОБСТВЕННЫХ НОГАХ ЗАПУТАЕТСЯ.

ЕЩЕ РАЗ О ЧИСЛАХ, ИБО 77 – ЧИСЛО СИЛЫ.

КОПАЯ ГЛУБОКО – ПОЖИРАЙ СВОЮ ПЛОТЬ, КАК Я КОГДА ТО ПОГЛОТИЛ СЕБЯ. КРАД СОКРЫТ В НОГАХ ИДУЩЕГО. ОТКРОЙ ИСТИНУ ТВОЮ В ЛИЦЕ ТОМЪЮ. ПОГРУЗИ СЕБЯ В БЕЗДНУ И В НЕЙ СТАНЬ РЫБОЙ, СВОБОДНО ПЛАВАЮЩЕЙ В ВОДАХ ТВОЕГО РАЗУМА. ПОГЛОЩАЙ СЕБЯ, ИБО ЗМЕЯ, ПОЖРАВШАЯ СОБСТВЕННЫЙ ХВОСТ, ДОБЕРЕТСЯ И ДО ГОЛОВЫ. КОЛЬЦО ЗАМКНЕТСЯ, А ПУТЬ ВЫЙДЕТ ЗА ПРЕДЕЛЫ ТВОЕГО РАЗУМА, ЧТОБЫ ПОГЛОТИТЬ СОБСТВЕННУЮ ГОЛОВУ. ПОЖАРЫ УГНЕТАЮТ ГОРЯЩЕГО, Но СТОЛБ ДЫМА ВОЗНЕСЕТСЯ И ВОСКУРИТСЯ НАД ЗЕМЛЕЙ, ПРОБУЖДАЯ СПЯЩИХ ДУХОВ, ВЗЫВАЯ К НИМЪ».

12

О СМЕРТИ

КОГДА БОЛЬ ОТСТУПИТ, И ПРЕДСМЕРТНАЯ АГОНИЯ СПРЯЧЕТ СВОЁ ЖАЛО. ВДРУГ ОТКРОЕТСЯ ВЗОРУ ДОЛИНА ЦВЕТОВ.

ОНА ПРЕКРАСНЕЙ ВСЕХ САМЫХ ПРЕКРАСНЫХ ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ ГЛАЗ И САМЫХ КРАСИВЫХ ЦВЕТОВ. ОНА ВЕЛИЧЕСТВЕННА И ПЕРЕД НЕЙ НИЧОЖНО ВСЁ. ОНА ЗАТМЕВАЕТ СОБОЙ ВСЁ, ЧТО ЗАТМЕВАЛО ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ УМ, И КОГДА ОНА ПРИБЛИЖАЕТСЯ, ГОТОВАЯ ПОСВЯТИТЬ ТЕБЯ В СВОИ ТАЙНЫ, ДУША ПИКУЕТ, А ТЕЛО БОИТСЯ.



ПОСЛЕДНЯЯ СЛЕЗА СКАТИТСЯ ПО ЕЩЕ ТЕПЛОЙ ЩЕКЕ, И ОНА НЕ СТАНЕТ ТОРОПИТЬ. ОНА ТЕРПЕЛИВА И ВЕЛИЧЕСТВЕННА, И ЕЕ ПОЦЕЛУЙ ЗАТМЕВАЕТ СОБОЙ ВСЁ ЗЕМНОЕ.

Тот, кому Она откроет свое лицо еще при жизни – избран ею, ибо Она не показывает себя смертным до срока. Но тот, кому Она открывает свой лик до срока – ее избранник, а кому дважды, до срока – ее любовник, а кому трижды до срока, тому Она сама принадлежит.

Приближаясь, Она обдаст тебя своим дыханием, ласкаясь и разглядывая тебя, и пока Она рядом, ты можешь говорить с ней.

– О, Великая, как твоё имя?

– У меня многое имен, но вкус один.

– Открой же свои тайны, что хранишь от живущих, в ком дыхание жизни. Открой то, что даришь каждому. Кто шагнет за черту, о чём знает всякий, приходящий к тебе, но не передаст живущему и ждущему тебя.

Люди, как один, боятся вслух произнести Ее имя, боятся прикоснуться к ней, и будут презирать того, кто общается с Ней, потому что неизвестность пугает их, а любовь к своему телу и эгоистичность наделяют всех живущих животным страхом.

Так устроены люди, и их ум запрещает им двигаться вне круга, по которому проходит их земная жизнь. Панический страх стоит стеной и отделяет круг от того, что за его пределом. И эту стену даже любопытство не преодолеет, потому что страх сильнее».

13

О ВЕЛИЧИИ ХРАМОВ, ГДЕ НЕТ МЕСТА СМЕРТНЫМ

«Эти храмы устроены у подножия гор и рек и возвышаются над ними. В полнолуние они сверкают как сотни огней. Появляются они между четвертью Луны, чтобы принять у себя путника тымы.

Получаешь равно тому, что даётся без труда, а искашенное отображение сущего не потерпит настежи над собой. Извечная песньносится над водами. Не стой, путник, у подножия, а поднимайся в храм, ибо песнь твоя еще не услышана мной.



Позорный столб, к которому был привязан мертвец, не устоит. С оединяющие веревки обернутся и повиснут, а мертвец встанет и пойдет, пересутая, и чем дальше идет он от столба, тем горячее пото кровь и живее тело, и глаза наполнились блеском. Стая ворон кручится над ним, чтобы отведать его мяса, но все дальше уходит мертвец от столба, и вороны отказываются клевать это тело, что пожрано червями.

Кишащие, жирные черви сожрали плоть и облепили кости. Что есть ныне труп, не имеющий мяса, но обвитый червями, пожравшими плоть, и даже вороны отказываются клевать это тело, что пожрано червями.

Поглощение – есть погружение в бездну.

Всюду знаки, знаки во всём. Сменится день на ночь, и придет сумрак. Сумрак покроет землю, и земля вздрогнет от темноты, ибо в темноте раздаются шаги идущего, которого не видит никто. Погружение в бездну, подобно сумраку.

Построй храм, вот образ для начертания его, выше сказанный. Увидишь знак, поставь на нем печать свою и строй храм. Несущий на руках младенца, да не споткнется о порог, и трижды войдет во врата, и возложит младенца на алтарь и воскурит над ним и сам ляжет рядом, чтобы созерцать его. Исписив из одного сосуда и опустив его, приступаешь к другому, снова припав губами к нектару. Найди тот, что не открыл тобой, и прими в себя его яд, чтобы отправить себя еще одним напитком. И погреши он по венам, отправляя твоё тело. Позднее становится ранним».

14

Есть одна глава, слова в которой отсутствуют, ибо скрыта она от проникновения умов, распознающих слова, но узнать ее можно, воскурив фимиам и погрузившись в сон, и после – познав ее, не передашь ни словами, ни жестами. Сосуд сей напоминает меч, внутри которого кровь. Проникни внутрь и окунись в неё, и познай скрытую тайну этой главы. Духом своим познай, и пусть твой фимиам и ладан дышатся все это время. Выйдя оттуда, в сердце своём запечатай и сохрани тайну этой главы, и вслух не произноси, но будешь узнан потому как то, что находится в том сосуде, теперь в тебе.

АЛХИМІЯ ДУХА

(версия Манускрипта Войнича, полученная через информационные вибрации рукописи, путем подключения к информационному каналу книги)

«Ты открыл мне множество дверей!»

ДА ПРЕОБРАЗУЮТСЯ ВСЕ ЗНАНИЯ ЭТОЙ КНИГИ В ОДИН ЕДИНЫЙ ИСТОЧНИК И ВЫЙДУТ НАРУЖУ, НЕ ИЗМЕНЯЯ КАЧЕСТВ И СВОЙСТВ, НО БУДУЧИ ИЗМЕНЕННЫМИ, В ДЕТАЛЯХ. ДЛЯ СВОЙСТВА И ВСЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ БЫЛИ ПРИМЕНИМЫ И ЗАМЕНИМЫ НА РАВНОЦЕННЫЕ.

Я бы назвала манускрипт «Энциклопедией растущего духа». Не случайно веками над ним бьются ученые умы, и веками он еще не поддается обыкновенной расшифровке. Манускрипт – это, прежде всего путеводитель, Путь к Себе и подобен Школе, где происходит шлифовка духа и его подъем и рост. Мануск-

рипт не предназначен для обычного чтения глазами и имеет свои ключи к прочтению, получив которые, читающий может открывать страницу за страницей, переживая в период прохождения по манускрипту трансформацию своего духа. Не важно, каким дословно был текст, но ту информацию, которую он не получает, я предоставлю на изучение и прохождение. Для каждого человека Манускрипт даёт свою высоту и свои Знания, выводя его на новый уровень.

Каждая страница при прохождении ее духом, вызывает и проявлении ряд событий и внутренних трансформаций. Я не знаю, что будете чувствовать вы при прочтении манускрипта, но, пропустив через себя энергетику каждой главы, прочувствовав ее своим духом и приняв, вы ступаете по следам автора, который из глубины веков говорит с вами. Для каждого у него своя информация, для каждого своя дверь, но все двери, сколько бы их не открывалось, приведут в Одну Единую, к которой ведут все Пути человека. К Себе! Я желаю удачного Пути и преодоления всех испытаний и уроков на нем.

О ЧЕМ ПОВЕДАЛ ТАИНСТВЕННЫЙ МАНУСРИПТ

ПРЕДИСЛОВИЕ:

«Мир наполнен чудодейственными средствами, позволяющими совершать изменения. Полученное мною, состоит из множества соединений, и прикрытое крышкой, под которой я прячу сокровища, собранные мною на дороге, найденное в пути, и законченное силой трудом.

Искушаемый любопытством заглянет под крышку, и не увидит ничего. И ключей от ларца не оставляю, а прошедший моим путем и идущий вслед за мной, увидит мои следы, и они послужат ему ориентиром.

Сложеные дрова образуют стройный ряд. А раскиданные – беспорядочны.



Поднимая одно полено за другим с земли, поднимаяешь крышку парца, и сходятся все знаки в единую цепь звуков, вот ответ. Учебник расскажет всё с самого начала».

(Ещё в предисловии автор предупреждает о бесполезности рассматривать манускрипт логическим путём, путём расшифровок и прочтения глазами. «Ключей от парца я не оставляю» – этим объясняются многовековые попытки прочтения манускрипта, и поиском ключей, которые помогли бы расшифровать текст. Но вместо ключей он оставляет возможность пройти своим Путем, и тот, кто приложит усилия, и совершил этот переход, тому будут открыты все тайны манускрипта и не нужны знания о дословности строк. Основные знания скрыты не в строках, а в их подложке, которую закладывал автор при написании руководства. Поленяя, которые он предлагает поднимать одно за другим, это страницы манускрипта, которые не рекомендуется пропускать в период прохождения, какими бы сложными они не представляли. Прохождение некоторых страниц весьма болезненно как для духа, так и для тела, но только так можно приподнять «крышку парца».

Далее я не буду комментировать каждый текст, т.к. для каждого он может иметь собственное значение и нести собственную информацию, важную для него. Советую делать прохождение одной главы, пусть даже очень небольшой, всего несколько строк – ежедневно. Не вдумывайтесь в текст, он зачастую иносказателен и несет в себе скрытый смысл, впустите этот текст в свое сознание, и он послужит ключом, который будет открывать в нем замок за замком, дверь за дверью. Смотрите, что происходит с вами, и в вашей жизни. Манускрипт – живая книга, способная говорить с каждым из нас через века.)

I

ПРОЗРЕНИЕ. ПРОБУЖДЕНИЕ. КЛЮЧ!

ДА ОТКРОЮТСЯ ДАРЫ – ПРОБУЖДЕНИЕ СПЯЩЕГО, А ЛЕЖАЩИЙ ВСТАНЕТ, И КЛЮЧ ВСТАВИТ В ЛАРЕЦ И ОТКРОЕТ КРЫШКУ ЛАРЦА. СЕМЯ ЗАРОНЕНО, ЧТОБЫ ПРОРАСТИ.

ЧЕРЕЗ ЭТУ КНИГУ ЗНАНИЯ РЕКОЙ ПОТЕКУТ, И НЕ ВАЖЕН ЕЕ ТЕКСТ, ВАЖНЫ УРОКИ, КОТОРЫЕ ТЫ НАЧНЕШЬ ПОЛУЧАТЬ, ИЗУЧАЯ НАУКУ ДУХА. ЗДЕСЬ НАЙДЕШЬ ТЫ ВСЕ ОТВЕТЫ НА ВСЕ ВОПРОСЫ.

Вот КЛЮЧ К ОТКРЫТИЮ ЛАРЦА И ТРИ ШАГА ПРОБУЖДЕНИЯ, КОТОРЫЕ ТЫ ДОЛЖЕН ВЫПОЛНИТЬ.

ПОЧЕРПНИ ПРИГОРШНЮ ЧИСТОЙ ВОДЫ И НАПЕЙСЯ ИЗ НЕЁ, И ОМОЙ ГЛАЗА СВОИ, ЧТОБЫ ОНИ РАСКРЫЛИСЬ, НАКОНЕЦ, И ПОЧУВСТВУЙ СИЛУ СВОЮ В ВОДЕ! Вот она! Она в твоих руках. Иди и сделай это. Это дарует ПРОЗРЕНИЕ И ПРОБУЖДЕНИЕ.

СОЛЕНОЙ ВОДОЙ УМОЙСЯ. Соль – это земля, куда уходят корни и оттуда растут деревья. Да взрастит она тебя, и станешь ты крепким и могучим.

ОКУНИСЬ И ПРИМИ ВАННУ С КРЕПОСТЬЮ ЗЕМЛИ (СОЛЬ) И БУДЕШЬ ТЫ ПОСВЯЩЕН И ПРОБУЖДЕН, КАК СЕМЕЧКО, ПОСАЖЕННОЕ В ЗЕМЛЮ И ДАЮЩЕЕ ВСХОДЫ, ИБО ПЕРВЫЙ ТВОЙ ШАГ ЕСТЬ – ПРОБУЖДЕНИЕ. СДЕЛАЙ ЭТЮТ ШАГ – И ЗАПОМНИ, ЧТО ОН ТЕБЕ ПОКАЖЕТ.

2

ДЫХАНИЕ ДУХА

ЗАРОЖДЕНИЕ ЖИЗНИ ВЕДЕТ ПО ПУТИ. Я СОЗДАВАЛ МНОГО ВСЕГО, Но ТАКОГО ШЕДЕВРА ЕЩЕ НЕ СОЗДАВАЛ И ИМ УДИВЛЮ Я НАРОДЫ. ЗДЕСЬ ЗАКРЫТА КЛАДОВАЯ СИЛЫ, ОБРЕТАЮЩАЯ МОШЬ И ПОКОЙ, КРЕПОСТЬ ДУХА И СЕРДЦА, ВЕДУЩАЯ К МНОЖЕСТВУ ДВЕРЕЙ.

(На писанию этой страницы Ему мешали, она шла тяжело, и он тщательно продумывал ее, переписывал с черновика. Помещение, где писал, похоже на пустые стены, старинный замок, а вернее отделения замка.)

ПОСТРОЕНИЕ ВНУТРЕННЕГО ДВОРЦА, ПОЛУЧЕННОЕ МНОЮ В СТРАДАНИЯХ ПЛОТИ. ЧАСТЬ МИРА УХОДИТ И ВОЗВРАЩАЕТСЯ, А ЧАСТЬ ОСТАЕТСЯ И НЕЧЕГО



иimu желать, имея возможность сокрушать и лелеять. Следуя указанному, не искушайся и не черни. Стоя на коленях, каждый день успокаивай плоть свою, совершая дыхание духа. Глотни воды и снова закрой глаза, впуская в себя свежесть утра и выдохни, заполни разум полученной красотой.

Соединение тела с природными источниками – как восстановление кровеносной системы для циркуляции и обмена энергий. Дыхание способно соединить тело с природной средой – это шлюзы, по которым течет жизненная сила.

Стоя на коленях, позволь подняться своему духу от корня к цветку, ощути за спиной крылья, которые поднимают тебя, и ты благодаря им, опираясь на посох знаний, поднимешься с колен на ноги, стоя так, готовый начать все сначала еще и еще раз для нахождения ответов.

3

Одиночество. Пустота.

Пешему откроется дверь в тайник, несущий суму за плечами, запустит в неё руку и вытащит хлеб. Слово.

Песок на берегах рек, где застывшаяся вода не высыхает, мокр, и часть его, речной, а часть – наземный, и только вода определяет, быть ему речным или сухим.

«Сколько слов, сколько слов, сколько слов, но, несмотря на их множество, не нарушается одиночество. Дым больше всего отражает его. Одиночество совершается в полном объеме в окружении дыма и погружений в него.

По крупицам, собранная воедино, она заговорит.

Пустота – она имеет свою территорию, она заполняет все, но сама она не заполнена ни чем. В том ее уникальность. Наполняя – оставлять незаполненность. Ты ищешь в ней смысл и содержание, но не находишь его, потому что она есть пустота, и ты чувствуешь ее, но взять в ней нечего. Она – вечно пустой сосуд.

Исследуй ее, чтобы понять ее смысл.

Этот шаг: Погружение в Пустоту.

ПРОНИКНОВЕНИЕ

Острый шип вонзается в землю, посок идущего ломается пополам, и река поворачивается всipyть, а глаз смотрящего поворачивался внутрь.

Исток необходимо проверить. Обрывки нитей, держащие лист, болтаются, и лишь одна удерживает его, она и ведет от листа в глубины. Так обрывки умов останавливаются, и зависают, и только ищущий сохранит связь и не позволит ей оборваться. Исследуй зерно, ядро, суть.

И опять течение, то грязное и сильное, подобно лавине, а то бледное затишье. Страх, зарожденный внутри, только рисунок на скале, не более, но за ним только стена.

Покой и страх – как день и ночь, не соприкасаются. Великие дела творятся в совершенстве в одиночестве. Лестница ведущая вверх. Почувствуешь связь, которая оборвется и поворачиваясь всipyть, сумеешь обогнать себя и свою волю.

Захлопывается дверь, замок, загадка. Ветер разносит пыль и множество искушенных падут на колени перед ним, обратив лицо свое к востоку, ноги устанут ходить, а крылья удерживают вес.

Дорога и камень. Увидев камень, я пытаюсь убрать его или обогнать. Он остановил движение, как препятствие на дороге, но камень – это ответ, и убирая его, не получаешь ответа. Проникнуть в центр камня и увидеть его содержание, он подобен парцу, и здесь скрыт ответ. Не убирать, не согибать, а проникать и получать. Таким образом, камень распадается, превращаясь в дорожный песок, и ровно лежится под ногами.



5

УЗЕЛ ПРОРОКА

Обман совершенен.

Иллюзия – отражение реальности. Пробуждение – через узел в сознании. Сознание предстало одним словом, как лента, в нем есть узел (узел пророка), через который находится переход, и доступ во все части сознания, полное пробуждение на многослойный уровень. Об этом говорится за строками.

Узел – это защитный механизм. Растворив этот узел, происходит рождение пророка, чьи мысли расходятся за пределы обычного мышления, по всему мирозданию, по всем слоям. Иногда (очень редко) человек рождается уже без этого узла, тогда рождается пророк.

Ты должен найти его и пройти через него во все слои сознания.

6

Освобождение

Постепенность отождествляется с потоком и течет навстречу. Завершая круг. Избавь ходящих по кругу порочному. Слыши голоса запертых людей, пытающихся пробить толстые стены своего заточения. Снаружи все красиво и замок чудный, но внутри томятся души, кричущие о помощи, и крики их, как в аду, умоляют освободить. Кто может догадаться, что за этими прекрасными стенами – муки ада. Так души томятся в своих телах, что есть прекрасный замок, но внутри он заперт со всех сторон и душа стена – и кричит изнемогая. Обманчива внешность. На блуде подносятся дары и все благополучно на вид и можно перевернуть страницу. Поддавшись на ее легкость и безоблачность, но остановись, вкуси плод и пойми вкус и увидишь больше. Веселье и печаль в одном месте. Закрытые и кричащие души в темноте – блок. Раскрыть замок и освободить томящихся.

7

На берегу реки камни сложены в кучу, и река, обмывая берег, разует на песке замысловатый узор. Не мешать исчезновению грязи на лице, и сложив ладони лодочкой, дышишь в них. Колесо с шестнадцатью колесами, торчащими внутрь, ступени вверх.

Тихо воспринимаешь то, что не лежит на поверхности, но спрятано и меняется, лист желтеет и пророк заговорит, когда чаша висит переполнится. Изыди и вострубы. Остановишься, но лишь для того чтобы собрать воедино рассыпанные зерна и идти дальше.

Тонкий лист посередине, и услышишь ты нас, поющих песни и рассвете. Дорога прямая может идти изгибами. Виселицу спутают вечерним столбом, но где разница между тем и другим?

8

Видение, достигнувшее своего апогея, просекает просторы и снится наяву. Рукожать мечя, опрокинутого настежь, внезапно волны взятся над головой и вонзятся в тело. Смотрящий вперед, не успев более, покинет белую гавань в сорокадневный срок. Мелочи, все мелочи, но ими заполнено все сущее на земле. Поднимаясь все выше и выше, все больше становиться тень, падающая на землю.

9

Протоптаны тропы, на них остаётся запах, и тот проходящих ног, отпечатываются следы, остаются вдавленные места от посоки идущего, и этих путей немерено множество. Стоя на перекрестке дорог, окинь взглядом все, поднимись над ними и увидь, что все они начинались с одного места, куда бы ни вели. Исток один, начало одно. Охвати взглядом все и увидь, что все есть едино и целое.

10

САМОБИЧЕВАНИЕ

Тревожна и мечется душа, и найдя свое решение, она забывает о прошлом. Мысли гнетут душу и этот пласт, камень лежащий на ней, нужно поднять. Отдели от души то, что придавило ее со всех сторон.



ЛЫЖАНИЕ СДЕЛАЙ ЛЕГКИМ. СКОЛЬКО ЭТИХ СЕМЯН ВЗРОСЛО, НА ВИД ПРЕКРАСНЫХ, Но ПРОЧНО ПУСТИВШИХ КОРНИ В ДУШЕ ТВОЕЙ, И ЖАЛЕЯ ИХ, ТЫ НЕ ЖАЛЕЕШЬ СЕБЯ. МУЧАЕТСЯ ЧЕЛОВЕК, ВЗРАСТИВШИЙ ЭТИ СЕМЕНА, И НЕ ДОГАДЫВАЕТСЯ ОБ ОЧИЩЕНИИ. НАСЛАЖДАЕТСЯ СВОЕЙ БЕЗЫСХОДНОСТЬЮ, ТОСКОЙ И ПЕЧАЛЬЮ, И ОНА КАК ТУЧА ПРОРОСЛА В НЕМ И ЭТО ТОЖЕ ПАДЕНИЕ.

СМАЖНИ С ЛИЦА, С ЧЕЛА ЭТУ ЧЕРНУЮ ВУАЛЬ, ПУСТЬ ОНА ПРЕКРАСНА, Но ОНА ЕСТЬ КАМЕНЬ ЛЕЖАЩИЙ НА ДУШЕ ТЯЖЕЛЕЙШИМ ГРУЗОМ.

11

ВОЗВРАТ. ГОЛУБОЙ ЧАШЕЙ РАСПЛЕСКАЛОСЬ БЫТИЕ. КРАСОЧНЫЕ КАРТИНЫ ЖИЗНИ ИНОГДА ЗАСТАВЛЯЮТ ОСТАНОВИТЬСЯ И ТОГДА СТУПЕНИ ВВЕРХ ЗАРАСТАЮТ БУРЬЯНОМ. ПЕЧАЛЬ В СЕРДЦЕ ИССЫХАЕТ И ВОТ ТРИЖДЫ СПУСТИТСЯ ДУХ, ИЗНЕМОЖЕННУЮ ДУШУ ОБНИМЕТ И ПОДНИМЕТ. СТРЕМЛЕНИЕ ПРИВОДИТ К ОСМЫСЛЕНИЮ ИДУЩЕГО. СПОКОЙНО ИДУЩИЕ НЕ СПОТКНУТЬСЯ И ПАДАТЬ БУДЕТ НЕ БОЛЬНО. Будь спокоен и не соверши ошибки, когда покой перестанет быть твоим посожом. ТЕРПЕНИЕ И ПОКОЙ НЕ НАРУШЬ.

12

Триумф и торжество

ВЕЛИЧАЙШИЙ ПРАЗДНИК, КОГДА ШЕСТЬВУЯ ТОРЖЕСТВЕННО ПО РЯДАМ СЛАВЫ, ТЫ ВСТРЕЧАЕШЬ ЛИКОВАНИЕ И ЛАВРЫ, И СЧАСТЛИВ ОТ РУКОПЛЕСКАНИЙ В ТВОЮ ЧЕСТЬ. И ТЫ – ЗВЕЗДА. Но большие сокровища остаются невидимы, а проходя дорогой славы, ты несешь голову в свете, а ноги порой проходят через болота и бурелом, кто знает о тяжести ношения светлой головы на плечах.

13

ТЯЖЕСТЬ, ТУМАН. ВЫРВАТЬСЯ ЗА ПРЕДЕЛЫ ПОВТОРЕНИЙ. ИДУЩИЙ ПО ДОСКЕ, ОСТУПАЯСЬ, ПОЛУЧАЕТ УДАР ЭТОЙ ДОСКОЙ ПО ГОЛОВЕ. УСПОКОЙ ПЛАЧЬ, ИЗНУТРИ ИДУЩИЙ, РАСКУСЫВАЯ ПОПОЛАМ СВОЮ БОЛЬ. ПОЛОВИНУ ИЗ ВСЕГО ЧТО ВЗЯЛ, УПЛЫВАЕТ В ЧУЖИЕ РУКИ, А ПОЛОВИНА ТВОЯ. И БЕРЕГА



МОГУЧИХ РЕК УСТРЕМЛЯЮТСЯ ВДАЛЬ. СТРОЯЩИЕСЯ НАДЕЖДЫ НЕ РУХНУТ. ПОЛОВИНА ИЗ НИХ УЙДЕТ В ПРОШЛОЕ, А ПОЛОВИНА ОСТАНЕТСЯ ЗДЕСЬ.

14

О ВРАЧЕВАНИИ РАН

СЛОВО, ОДНО ТОЛЬКО СЛОВО ЗАМЕНИТ ВСЕ СТРОКИ НАПИСАНИЯ. БЕЗ НАДЕЖДЕЙ, КАК БЕЗДОРОЖЬЕ.

НЕТ НИЧЕГО, ДОРОГА ПУСТЬИННАЯ И ПРЯМАЯ И ОТКРЫВАЕТСЯ ВИДУ ТОЛЬКО ТО, ЧТО ТЫ ХОЧЕШЬ УВИДЕТЬ, ОБРАЗУЯ ВОКРУГ ТЕБЯ ПРИЧУДЛИВЫЕ ВИДЕНИЯ, МИРАЖИ И ФОРМЫ.

ЧТО ТЫ УВИДИШЬ, ДВОРЕЦ ИЛИ БЕЗДНУ, ЗАВИСИТ ОТ ТВОЕГО ЖЕЛАНИЯ. НЕСЧАСТЕНИЯ И СМЕРТЕЙ, ВЫПИЛЯДУ, Но ЭТО НЕ УСКОРИЛО МОЮ КОНЧИНУ. СКИТАЛЕЦ Я НА ДОРОГАХ, НА КОТОРЫХ НЕТ НИ ВИДЕНИЙ, НИ МИРАЖЕЙ, КАРАБКАЮСЬ ВВЕРХ, И ГЛАЗА МОИ НЕ ДАЮТ ВИДЕНИЙ.

ПОГРУЖЕНИЕ В БЕЗДНУ НЕЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ. Но самое главное видение – это ты сам. Нет ничего, кроме видений, которые выдает тебе твой ум. Нет ничего.

15

ТАЙНИКИ ДУШИ. (ПОЗНАНИЕ БЕЗЗВУЧНОСТИ)

(З ДНЯ НЕ ЕШЬ, НО ПЕЙ, И ЭТО ОЧИСТИТ РАЗУМ)

ПАМЯТИ НЕТ О НЕМ! ПОЛУЧИ ПОМОЩЬ ОТ СЕБЯ. ЖАЖДА – ОНА ЗАСТАВЛЯЕТ ИСПЛИТЬ СЕБЯ. КОМУ-ТО НУЖЕН МОЛИТВОСЛОВ, но ТЫ ДРУГИМИ КЛЮЧИКАМИ ОТКРОЕШЬ ЭТИ ДВЕРИ. КАЖДОЕ СЛОВО БУДЕТ ИМЕТЬ Смысла, но иди не Его, а то, что за Его пределами, пробуждая в себе молчание, которое точнее всех слов и значительнее. И как что-то готово открыться тебе, слова, произнесенные, вмиг закроют и исказят.

СОЗЕРЦАЙ В МОЛЧАНИИ И ПУСТЬ ДАЖЕ МЫСЛЬ НЕ НАРУШИТ ЕГО, ТОГДА ОТКРОЕТСЯ ВСЕ БЕЗ НАГРОМОЖДЕНИЯ И ИЗЛИШЕСТВ. ЗВУЧАНИЕ СЛОВ ИСКАЗЯТ ДАЖЕ ТО, ЧТО ВИДЯТ ГЛАЗА, ЗАКРОЮТ ПЛОТНОЙ СТЕНОЙ.

ПОПРОБУЙ ПОСТИГНУТЬ ЗВУЧАНИЕ ТИШИНЫ, БЕЗ СЛОВ И МЫСЛЕЙ. ИЗЪЯН ЕСТЬ В СЛОВАХ, но не там, где их нет.

16

Подобно строкам стихов, что обрекают на странный слог, увидев спелую гроздь, вкусишь порадовавшись.

То, что сдвинуть с места невозможно, что застывшее и нерушимое, внушиает покой и стабильность, кажется простым и комфортым, привычным, правильным. Но, снянув вместе деревянные швы, изменив их форму огромными усилиями, ты получишь совершенно новую форму. И это есть изменение реальности. Сделать из устойчивого и обездвиженного изящное и поддающееся, твоя задача. Горсть песка, брошенная в реку, уплывает, а часть оседает на дно. Поконится там ТЕ песчинки, что унесет течение, окажутся втянутыми в водоворот событий и места, которые они повидали, никогда не увидеть тем, что осели на дно. Помните это, помните это. Отдай пешему клад.

Покинутым снятся морские берега, заполнение странниц приводит к опустошению души, покинувшей берега.

17

Покой потерян и нет чувств, и время остановилось. Забудь, кем ты был и будешь, ибо все сложилось в одно. Спешно повторяешь слова идущего навстречу, но, сколько бы не повторял, покоя нет. Обреченность тревожит. Стой в стороне от своих снов и созерцай их. Тебе остается лишь созерцать.

Открываются прежде закрытые двери, и даже стены раздвигаются. И открывается уставшему взгляду то, что никогда не видел и не чувствовал.

Темница превратилась в освещенный, роскошный дворец и нет ничего прекраснее и желаннее его. Всюду, куда не повернешь голову, простор и свет, всюду распахнутые двери. Направо, налево, вверх – в любом месте. Все дороги твои – и в конце каждой одна и та же дверь. Все двери открыты и все дороги твои. Не стой! Открывай любую.

18

О ГОЛОСАХ

Пение птиц слышу и хор голосов чужих, ах, как жаль, что они так далеко от меня. По ту сторону самого далекого места раздаются врата, и хлынет дождь. Совершенно понимание, идущее из недр твоих, и убоги знания взятые тобой снаружи. Копать и копать, остановиться лишь для того, чтобы пойти дальше.

Сколько говорящих и показывающих, шумных и перебивающих друг друга, претендующих на твой слух. Желающих заполучить тебя и стать для тебя единственной дверью.

Стань глухим и слепым, чтобы окончательно прозреть. Ты будешь искалечь среди голосов и отбирать их, бесконечно утопая в их обилии, но лучше, если ты не увязнешь в этой трясине, что есть как кан, а пойдешь дальше, оставив их самим себе. Пусть звучат, хоть и заманчивы они как сирены.

19

Чистота

Кричащий снаружи, открывает внутри (возможно речь идет о законе подобия).

Чистая слеза, хранящаяся в хрустальном заточении, упадет, и брызги от неё во все стороны разлетятся, как фоколки, ослепляя и раскалывая всё вокруг. Пока она не упала, всё в грязно-сером тумане, без очертания и форм, но, разбившись о землю, она рассыплется на миллионы частиц, и каждая из них сделает своё дело, заиграет радугой пестрый мир и все станет цветущим и красочным. Хрустальная чистота обнаружит себя. Что-то находится в изоляции, словно в стерильном месте, и сохраняется в недоступности и чистоте, чтобы ни происходило снаружи, оно остаётся изолированным, чистым и совершенно вне всего.



20

Питаніє духа

На плотнію поверхність купаєш масло, і оно, впитуваясь, об'єзує ще більше плотнію поверхність. Масло питает її і сдобренням ім, поверхність оживает. Ідея по ней, ноги твої проваливаються і утопають в ней, і она питает их, ти ідеш чути медленній, но з пользою. Напітайся от неї. Соки поднімаються по корням землі и многочисленні погони утвердждають лиши одно – дух жив и беспомощен, покуда блуждають в нем страсти, но однажды вырвавшись от них, он – сохранив свои связи, не нарушит их, и устремится в долину, приемлющую его со дня его рождения.

21

Созревший плод проривається наружу и предстає во всем великолепии, и эта радость высвобождения разливается сладостным состоянием души. Один за другим созревают плоды и в тумках рождения, после приносят радость и восторг. То, чего не мог взять руками – пришло и предстало.

Отпусти. Отпуская, ты более мудр и свободен.

В пустыне – где одни миражи, источник, и в нем ты утоляешь свою жажду, купаешься и ныряешь с головой, и пустыня вокруг больше не пугает тебя. У тебя есть твой источник, твой оазис, где ты счастлив. Здесь и путник отдохнет, а ты – радушный хозяин.

22

Зерно, нашедшее в пути, очистит от шелухи, взрастит и превратит в цветок. Перебирая зерна в себе, ты увидишь повторяющиеся. Оставь из них одно, чтобы они не повторялись, и образуют целый сад из разных цветов, где ни один не будет похож на другой.

Повторяясь, попадаешь на колыцевую дорогу, по ней идешь всегда прямо, но каждый раз проходишь одни и те же места. Разорви цепь повторений. Подбирая зерно, тщательней очищай его, чтобы добраться до зерна, и не принять за зерно шелуху.



Памяти отдаётся почтение и ей предаётся на хранение всё то что у тебя было. Из всех воспоминаний собери полный букет, за то что стоят твоё прошлое, рассмотря его внимательно и не постыдись эти места больше, не должны они тревожить тебя.

23

Делая записи, скрываешь, ибо они понесут ответственность за каждого прочитавшего. И стоя перед тем, что создал, очерчивши контур.

Приближаясь к чему-то сокровенному, ты должен перекинуть мост к нему через пропасть, и сам установить этот мост через бездну. Многие видят это сокровенное, но моста нет, и поднимаются все выше и выше, строя лестницы вверх. Они могут рассмотреть все очевиднее и яснее сокровенное, но нет моста к нему, по которому они смогли бы перейти, и владеть им и быть с ним. Поднимаясь в своих видах и пониманиях, приближения нет. Высок человек в дуже своем, порой так высок, что выше того, что над ним, и выше сокровенного, но так и не владеет сокровенным, и тем, что ясно уже видит. Так и не сумел приблизиться к нему, не сумев построить мост, ибо шел он вверх и торопился поднять дух свой, и увидел с высоты его все, но не приблизился, а отдался от сокровенного, и не взрастил его в себе.

Какой смысл в бесконечном росте, если он бесподобен.

24

Связанный по рукам, по ногам, по всему телу, но не веревками я стояю одиноко посреди пустынных стен без движения, нет на мне веревок, но ходить не могу, невидимые пути оплели ноги.

25

Имеющий надежду, да умрет вместе с ней. Долго таил и копил в себе и прятал за спиной руки и то, что в руках. Но настало время, когда, взошедши на порог, следует вытянуть вперед руки и показать, что ты собрал, что имеешь в них, и на пороге, как на весах, бу-



ПІР УЗНАНА ПЕРА ВЕСА ТВОЯ. УЗНАВАЙ, УЗНАВАЙ, И КРУТЬСЯ У АРОМАТНОГО МЕСТА, НЕ ЗНАЯ ЕГО НАЗВАНИЯ, ТЫ ЧУВСТВУЕШЬ ЕГО ЗАПАХ. НАЗВАНИЕ МОЖНО ИЗМЕНИТЬ, Но ЗАПАХ ОТ ЭТОГО НЕ ИЗМЕНИТСЯ И БУДЕТ ТЕМ ЖЕ. КЛЮЧЕЕ И ПРАВДИВЕЕ ЗАПАХ. А НЕ ЕГО НАЗВАНИЕ.

26

УСТРОЕННОЕ УСТРОЙСТВО, ПРИВЫЧНОЕ УМУ И ГЛАЗУ, СЧИТАЕТСЯ ВЕРНЫМ И ПРИНИМАЕТСЯ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА ОСТАЕТСЯ ПРИВЫЧНЫМ. Но вот его эсказанизм изменил свой привычный ритм и стал непонятен. Он стал еще хуже чем был, но теперь не понятен ни уму, ни глазу. И для ума и глаза он – Ошибка, он лишь невостребованная, ненужная деталь, ни ум, ни глаз больше не знают, что с ним делать, ибо не понимают его, и для них он – Абсурд, несмотря на его совершенство.

Ум и глаз подстроят под себя, но не подстроятся под то, с чем неизвестны и что не поддается обозрению.

Стремясь к совершенству – часто совершенным считается то, что принял ум и глаз, но само совершенство – воспринимается как абсурд и остается неизвестным, в силу слепоты и ограниченности. Красота радует глаз, а совершенство абсолютно и довольствуется тем, что оно есть, несмотря на то, что нет ни одной пары глаз, смотрящих и видящих его.

27

ОПУСТОШЕНИЕ И ЗАПОЛНЕНИЕ

Когда маковица переполнена, настает момент, когда мак вырывается и высыпается наружу, и она остается пустой а вызревшие маковины превращаются в цветы, чтобы снова заполниться маковинами. Опустошение необходимо, чтобы вновь испытать радость надежды и заполнения.

Кузница счастья

Множество, как и веяющей хлам, завладевает разумом, оно читая его многочисленным прусором. И как кривые зеркала, они дают они исказенную суть, которая не меняется, даже в окружении слов, как спепней. Над водой поднимается пар, и плотный туман не дает увидеть отображения в зеркальной воде, и слова подошли к ману, заволакивают зеркальную поверхность воды. В таком тумане пребывает большинство умов. В нем строятся и воздвигаются храмы в нем идет жизнь, насыщенная движением, в нем творится история и в нем глаза привыкают видеть все через призму тумана, о которой уже не догадываются, родившись в нем. Великий город, покрытый туманной завесой.

И выход из тумана, подобен смерти и глоток прозрачного чистого воздуха приведет к тому, что человек задыхнется и туман единственный среда, где он может жить так, как привык. Когда туман рассеется – великий город будет ослеплен.

Посок, опирающийся на землю, проваливается в мягкую ее почву и не находит опоры, куда бы ни ткнулся. Ему нужен камень. Посок становится не нужен, ибо не на что ему опереться. Он берется в руки чтобы воспользоваться им тогда, когда почва под ногами становится твердой и устойчивой. Обремененный надеждой не преткнется и пойдет дальше.

Все страдания, подобно звездам на небе, рассыпаны и многочисленны, и каждое по своему прекрасно – обнажая, подобно очищающему от скорлупы ореху, ядро. Наполненная ими, вдруг распахнется душа, как цветок, и чем больше страданий, тем прекраснее этот цветок изнутри.

Заграет на солнце обнаженная душа, скинув с себя все, что заточало ее, и сама станет как солнце.



Эти мощные оковы, стягивающие волю и разум, держащие ее в вечном порабощении, вдруг превращаются в хрупкий, тонкий лист, который только изображает оковы, но несет уж их.

Самое важное – что нет конца.

Закончившееся – обманчиво, а за ним тайна нового начинания. Есть разница, между змеей ползущей вверх по дереву, обвивая ствол, и тем, кто имитирует змею, в точности копируя ее движения. Внешне он может быть похожим на нее, но никогда не поймет, что движет телом змеи, и что она чувствует, совершая изгиб за изгибом. Поймет только тогда, когда сам станет змеей, сбросив свою шкуру и нарастив новую.

Я вижу эти зияющие черные дыры, я вижу их, могу наблюдать всю их красоту и опасность, но тем я защищен от их смертельного укуса – что вижу их, и в этом моя сила. И смертельная опасность стала не более, чем прекрасный цветок, ловящий своим липким некотором насекомых. Рассмотрев острые шипы, ты не тронешь их, и можешь наслаждаться их красотой. Зияющие места превращаются в обжигающий взгляд фейерверк огней.

Вскрывается одно за другим, тайна втайне, запертая за тайной, открыв одну, в ней же постигаешь другую и так далее.

Постигая тайны, постигаешь суть.

30

Не спеши, получая нечто большее, чем имеешь, ибо раскроются глаза идущего навстречу тому, что ждет впереди и сопроводит его увиденное по пути. Странник, идущий темным шагом, переворачивает посохом желтые листья, отыскивая среди них крупицы, дарованные и рассыпанные по земле. Покой и умиротворение позволяют подняться духу, неисчислимymi дорогами, ведущими параллельно тому, что ты выбрал и достиг. Надеешься, безжалостно сжигая в себе сотни причин возгоревшихся надежд, а все связано в целое и не разрубит этот узел ни один топор.

Поконится на дне ключ, и с миром отдаст вселенная, выташив свое предназначение, помимо торжественно звучащих фанфар, вос-



ХВАЛЯ ВСЁ ТО, ЧТО ИМЕЛО К НЕЙ ОТНОШЕНИЕ. И ЧУДОМ РАСТЕКАЛОСЬ ИСТИННОЕ, ЧТО ЗАДЫХАЛОСЬ ОТ ТЕСНОТЫ И УДУШЬЯ.

31

НАЙДЕННАЯ ЖЕМЧУЖИНА ПОЗВОЛЯЕТ СЕБЯ ПОТРОГАТЬ. ТАИНСТВЕННОЕ И ПЕЧАЛЕНО ЭТОТ МИГ. НЕ ОПАЗДЫВАЙТЕ. ЗАМЫКАЕТСЯ НАЧАТОЕ В ПРОШЛОМ И СОЕДИНЯЕТСЯ ВПЕРЕДИ ИДУЩЕГО. ПОВТОРЫ. ПОВТОРЫ. ПОВТОРЫ – ЛИШЬ ЗВЕНЬЯ В ЦЕПИ, ИХ МОЖНО ПРОПУСТИТЬ ВЗГЛЯДОМ. И НАТКНЕШЬСЯ НА ЕЩЕ БОЛЕЕ ВАЖНОЕ.

СТОИТ НА ОДНОМ МЕСТЕ, А ВОКРУГ ИДЕТ ДВИЖЕНИЕ, И КАЖЕТСЯ ЕМУ, ЧТО ОН ДВИЖЕТСЯ ВОКРУГ ВСЕГО И ОН ВСЁ МЕНЯЕТ МЕСТАМИ И ПРОДВИГАЕТСЯ, Но он стоит на месте и смотрит. ЗРЕНИЕ ОБМАНЧИВО, И ЗАКРЫВ ГЛАЗА, он уже не увидит движение и поймет, что недвижим и спокоен. Вся суета вокруг заставляет блуждать взгляд и чувствовать себя беспокойно.

ИСТОЧНИК ОДИН, но дверей к нему много. сколько в лозе винограда ягод, и срывая любую, ты почувствуешь один и тот же вкус. К каким бы дверям ты ни обратился, какими путями ты нишел, все равно придешь к одному познанию. Источник один.

И каждый раз, открывая новую дверь, в предвкушении тайны, ты попадешь в ту же комнату. куда попадали все, ищущие источник. Через разные двери заходили они и выносили знания, но источник один.

32

КАК В РОМАШКЕ, ЛЕПЕСТОК ЗНАНИЯ, ЛЕПЕСТОК НЕЗНАНИЯ. В СВЕТЕ ЭТОГО УЧЕНИЯ – ТЫ СВЕТОЧ, но за его пределами – ТЫ ТЬМА. И ВСЕ ТЫ СОДЕРЖИМ В СЕБЕ ЛЕПЕСТОК ЗНАНИЯ И НЕ ЗНАНИЯ.

Дышишь быстро и часто. когда ты наполнен лепестком знания, и ты на виду и объемлен, и виден не только для глаз, а лепесток незнания невидим и не проявлен, нет его – и ЧЕЛОВЕК, выбравший его, как не родившийся зародыш.



СОВЕРШИ ТО, ЧТО НИКОГДА НЕ СОВЕРШАЛ И ДВИЖЕНИЕ СТАНЕТ ВЕЧНЫМ.
КАЖДЫЙ РАЗ, БЕРЯ В РУКИ ЛЕПЕСТОК ЗНАНИЯ, СОВЕРШАЕШЬ ЧТО-ТО. ОБНОВЛЕНИЕ, ВОТ ЧТО НУЖНО.

33

ЗНАКОМЫЕ СЛОВА СТАЛИ НЕЗНАКОМЫМИ, ПРИВЫЧНЫЕ МОТИВЫ, НЕ УЗИМАЮТСЯ. НАСТАНЕТ ВРЕМЯ, И ОНИ СТАНУТ ЗНАКОМЫМИ И ПОНЯТНЫМИ, И СТРОЙНО ВПИШУТСЯ В ОБЩЕЕ СТРОЕНИЕ. НОВЫЙ ЛИСТ И СЕМЯ ЗАРОЖДАЕТСЯ В ЦВЕТКЕ, И ОНО ЕЩЕ НЕОБЫЧНО. ОТКУДА ОНО ВЗЯЛОСЬ? Но скоро оно сольется с телом цветка, и станет единым, и не будет отличаться от него.

ЗЕРКАЛЬНЫЙ КРУГ ОТРАЗИТСЯ В ПУСТЬИНЕ, НИЧЕГО БОЛЬШЕ НЕ ВИЖУ, КРОМЕ НЕГО, И НЕЧЕГО МНЕ БОЛЬШЕ ИМЕТЬ, КРОМЕ НЕГО. СВЕТОМ ИСХОДИТ ПЕЧАЛЬ ТВОЯ И ОБЛАЧИТСЯ ВО ИСПИСАНИИ ДНЕЙ НЕ РАЗ В СИЯНИИ СОЛНЦА, СВЕТА И ТЬМЫ.

34

ЛЕГКОСТЬ СЛОВ И РАЗГОВОРА, ДИАЛОГОВ, ПОВТОРЯЮЩИХСЯ ФРАЗ, ЗАСТАВЛЯЕТ БЛУЖДАТЬ И ИСКАТЬ СРЕДИ НИХ, И ЭТОТ ПУТЬ САМЫЙ ПРОСТОЙ И ПРОХОДИМЫЙ, КОТОРЫМ ИДУТ МНОГИЕ. СЛОВНО ПОВЕРХНОСТЬ РЕКИ – ПРОЗРАЧНАЯ, БЕГУЩАЯ, ЖУРЧАЩАЯ, НЕСУЩАЯ НА СЕБЕ МУСОР С БЕРЕГОВ, И БРЕВНА, И СУХИЕ ЛИСТЬЯ. НИЧТО С ЭТОЙ ПОВЕРХНОСТИ НЕ УГОДИТ В ГЛУБИНЫ ДНА, ИБО УНОСИМО ТЕЧЕНИЕМ ПО ПОВЕРХНОСТИ. И ЭТО ЕСТЬ ЖИЗНЬ, ПРИНАДЛЕЖАЩАЯ БОЛЬШИНСТВУ.

В ТЕМНОТЕ РАЗБУШЕВАВШИХСЯ РЕК ТЯНУТСЯ НЕПРОИЗНЕСЕННЫЕ СЛОВА. ОНИ НЕ ОТРАЖАЮТ ТОГО, ЧТО НА ПОВЕРХНОСТИ, ОНИ ЗАКРЫТЫ, СЛОВНО МОРСКИЕ РАКОВИНЫ, ОНИ НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ ДЛЯ ПРОИЗНОШЕНИЯ И СЛУХА, А ПОТОМУ ОНИ НЕ ПРОИЗНОСЯТСЯ. И КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА НЕПРОИЗНОСИМОЕ СЛОВО ПРОИЗНОСИТСЯ, ПОДНИМАЮТСЯ ВОЛНЫ РЕКИ И МОРЯ, И ОБРУШИВАЮТСЯ НА БЕРЕГА, И НИЧТО НЕ ВЫДЕРЖИВАЕТ ЗВУКА ТОГО, ЧТО НЕ ДЛЯ СЛУХА И РЕЧЕЙ. Это и есть прохождение сквозь толщу дна, когда дно разверзается и открывает под собой простор, с которым не сравнился ни поверхность воды, ни небо над ней.



35

ВЕЛИКОЛЕПНОЕ ОДЕЯНИЕ В ЧЕРТОГАХ ОТЦА ТВОЕГО БУДЕТ ТЕБЕ ОРИЕНТИРОМ! Не тревожься, душу твою отпусти с миром и иди. Постепенно следуешь указаниям и вносишь все более точные копии своего мастерства.

В ЧЕЛОВЕКЕ ЕСТЬ ВСЕ ЗНАНИЯ, ОБО ВСЁМ И ОБО ВСЕХ, ОН ЗНАЕТ ВСЕ ЯЗЫКИ МИРА, НУЖНО ТОЛЬКО ВСПОМНИТЬ. ВСЕ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ СОЗНАНИЯ, КАК НЕЙРОНЫ, СВЯЗАННЫ МЕЖДУ СОБОЙ И ОБРАЗУЮТ ЕДИНЫЙ ОРГАНИЗМ, ИМЕННО ПОЭТОМУ ДЛЯ ЧЕЛОВЕКА НЕТ НЕИЗВЕСТИМОГО! Есть только добровольный отказ от того, что известно.

Понимание ограничивается собственным понятием о пределе. Достигнув предела, человек живет в пределах предела, отрицая возможность выхода за его пределы.

Но, найдя дверь, ведущую за установленный им предел, открывается не меньший объем, в котором человек живет, и снова устанавливает пределы, за которые откажется заглянуть.

В каждом пределе существует выход за его границы. Рост осуществляется в момент нахождения этой двери, через которую происходит переход в новую предельность.

36

ИНТЕРЕС – ГРАНЬ И КРАЙНОСТЬ. Когда его нет, ты свободен, и взгляд твой охватывает куда больше, чем когда он есть. Без него ты смотришь во всех направлениях, видишь все – и что впереди, и сбоку, и позади, и сверху и внизу. Ничто тебя не втягивает в одну плоскость, и ты подобен Богу, смотрящему на все в равной степени. Когда он есть – он вонзается в сознание ярким пламенем и одаривает тебя своей красотой, питает, но кроме него ты больше не видишь в равной степени ничего. Все меркнет, и ты слепнешь. Твой интерес становится твоим господином, и ты служишь ему, отдаешься без остатка. Он тебя питает, и он же тебя ограничивает. Уйдешь от него, и тут же другой готов встретить тебя и захватить все твоё существование, и вот уже ты служишь ему, и на страже своего интереса. ЧЕЛОВЕК И ИНТЕРЕС НЕ РАЗДЕЛИМЫ. Высший разум его не имеет и всеобъемлющ.



Скованный своим интересом, ты идешь по проложенной дороге, называя это свободным передвижением, но так ли это?

37

Не напрягаясь, ищите то, что вам уже дано, не обольщаясь ежеминутно устанавливать связь с тем, что ваше, и вынуждать себя идти по тому, чьи шаги будят.

Многоцветной, яркой, многоголосной музыкой, как карусель засиграла перед глазами, переливами. Думая о ней, ты становишься таким же. Разрушая – разрушаешь себя, созидая – созидаешь. Распознай с трех раз.

На чистоте языков говориться, не стоило обменивать его по завершению плода твоего, но, испытывая его двоякость, скидываешь личину, и предстаешь без одежды в свете, идущем на тебя.

Роскошь, дающая множество искушений, не приблизится и запылает страсти.

38

В местах заполненных неведомой силой, появляется пылающий этот след. Он приходит, когда час солнца сменяется сумраком, и получает свое. Он закидывает сети в места силы, и вытаскивает оттуда все, что может употребить.

Взирающийся по ступеням, падает в колыбель снов и пребывает в ней, думая, что проделал великий путь и великое дело. Под грузом своего веса он падает в изнеможении и спит, колыбель снов запечатывает его в своей обители, и уносит в вечность, а он остается довolen своим достижением. Смотрящий на взирающегося, видит его путь, но не мешает выбору. У каждого своя колыбель снов, и добрашившись до неё, каждый считает, что достиг цели, и довolen ею, не пытаясь уже выйти из неё.

Пешему возвращается идти на пустом месте, ибо он должен взбираться в одиночку по пустырю, и не дожидаться пришествия второго. Наспех взвалив на спину свою поклажу, он идет быстрым шагом и не умеряет его для отдыха. Он должен так идти и не сворачивать, а когда путь его определится, онстанет и оглянется на



СВОИ СЛЕДЫ. НИКОГДА НЕ СМОТРИ НА ЗЕМЛЯНУЮ ПОВЕРХНОСТЬ, ГДЕ НИЧЬИХ СЛЕДОВ, ОНА ТЕРІВА, А ТАМ ГДЕ ПРОНОСИТСЯ СТРЕЛОЙ ЧЬЯ-ТО ИЛИ ДЕЖДА, УВИДИШЬ ЭТИ СЛЕДЫ, КОСНЕШЬСЯ, И ОНИ ПОСЛУЖАТ ОРИЕНТИРОМ. ЗА ТОБОЙ ПОЙДУТ ДРУГИЕ, И ПРОТОПАННЫЙ ПУТЬ ОДЖЕТ В РОВНУЮ ДОРОГУ, И СТАНЕТ ВИДЕН ДАЖЕ С ВЫСОТЫ ПТИЧЬЕГО ПОЛЕТА. ОН ОДИН.

39

Я ВЗЯЛСЯ ЗА РАСКАЛЕННОЕ ЖЕЛЕЗО, И ОБЖЕГ СВОЮ РУКУ, НО ЭТО И ОПЕЧАЛИЛО МЕНЯ. ПОБЫВАВ В ТАЙНИКАХ СВОЕГО ДУХА И ДУШИ, Я ОТКРЫЛ МИР – КУДА БОЛЬШИЙ, ЧЕМ СНАРУЖИ. Я ЗАКРЫВАЮ И ОТКРЫВАЮ ИХ КОГДА ЗАХОЧУ, А ОТПРАВЛЯЮСЬ В СКИТАНИЯ, Я НЕ ПОКИДАЮ БОЛЬШЕ РОДНЫХ МЕСТ. СКРЕПЛЕНИЕ.

40

В ЛОХМАТЬЯХ ИДУ Я ПО ДОРОГЕ, ИСТРЕПЛАСЬ ОДЕЖДА МОЯ И НОИ И ПОТЕРТЫ, ГОЛОВА СЕДАЯ И КОЖА ИССОХЛА, НО ПОДОБНО ЗМЕЕ, СКИДЫВАЮ Я ВСЁ СТАРОЕ С СЕБЯ, И ОДЕЖДУ И КОЖУ. Я НЕ ВИДЕЛ ЧТО НА МНЕ, ИБО СЛЕНГ БЫЛ. НИ ОДЕЖДЫ СВОЕЙ ВЕТКОЙ, НИ ОБУВИ, ПРЕБЫВАЛ ВО ВЛАСТИ САМОГО ЛЮБОВАНИЯ, В ТЕМНОТЕ НЕВЕДЕНИЯ, СРЕДИ ТАКИХ ЖЕ ИЗНОШЕННЫХ И ОБВЕТШАЛЫХ. И ВОТ НОВЫЕ ОДЕЖДЫ ЗАСИЯЛИ НА МНЕ, И ВСЁ ВОКРУГ РАСЦВЕЛО И ЗАБЛАГОУХАЛО. Я ПОДНЯЛСЯ И УВИДЕЛ СВОЮ РВАНУЮ ОДЕЖДУ И ОТБРОСИЛ ЕЕ, А НОВЯ ОДЕЖДА НЕ СНАШИВАЕТСЯ, И СУМА НИКОГДА НИ ПУСТЕЕТ.

41

ОПИРАЮЩИЙСЯ НА СТЕНУ, ВДРУГ ОБНАРУЖИВАЕТ ЗА СВОЕЙ СПИНОЙ ПОТАЙНОЙ ХОД. ОСТРЫЕ НОЖИ У НОГИ И ДОСПЕХИ ОН СНИМАЕТ, ПОВОРАЧИВАЕТСЯ И ВХОДИТ В ТАЙНУЮ ДВЕРЬ. В НЕЙ ОН ОБНАРУЖИВАЕТ ПРОРОСШИЙ ОДИНОКИЙ ЦВЕТОК, КОРНИ КОТОРОГО В ПЕСКЕ, Но СТЕБЕЛЬ СОЧНЫЙ, МАЛО ТОГО, ЦВЕТОК НЕ ПОГЛОЩАЕТ ВОДУ, Но ВОДА ИСХОДИТ ИЗ НЕГО.

42

ПОЗАВЫВ НА ПЕСКЕ СВОЮ ОДЕЖДУ, БЕСПОКОЙНО ПРИКРЫВАЕШЬСЯ, И НА ТЕЛЕ ТВОЕМ ОБНАЖИЛИСЬ НАДПИСИ (ПИСЬМЕНА). И КАЖДЫЙ РАЗ ТЕЛО



ІВОЁ ПРОВЕСТВУЕТ О ЧЁМ ТО НОВОМ, И ПРИКРЫВ ЕГО ОДЕЖДОЙ, ОНО ГОВОРИТ ЧЕРЕЗ НЕЁ, СЛОВНО НЕТ ЕЁ. ТЕЛА И ДУШИ СОЕДИНЯЮТСЯ ТОЛЬКО ЧЕРЕЗ ЗНАНИЯ, И ДРУГОГО ПУТИ К ИХ ЕДИНСТВУ НЕТ.

43

Когда снимали голову с плеч, за то, что я честными путями шёл, то вместо головы выросли крылья, и смех над собой я уже не слышал, ибо не было у меня ни головы, ни ушей, ни глаз.

Я шёл, не различая запахов и цветов, и того, что под ногами, и чего достиг – я не ведал и не оценивал. Мой глаза больше не обманывают меня – нет их, мои уши не вводят меня в заблуждение – нет их. И стопов я не слышу, и рукоплесканий.

44

Белым полотном собрались вокруг несметные птицы, сбивають друг друга крыльями и дерутся, а их корыт достаётся не им.

Семя, посаженное в землю, прорастает цветком, и ухаживать за ним – твоя забота, но забыл ли или помнишь, его все равно взрастят те, кому дано это право от высшего.

Не дай засохнуть тому, что посадил, и когда нет воды, полей кровью, и станут цветки благоухать и жить, и обретут душу.

45

Приобрести, пронести и отдать. Но те, кому отдаешь, не в состоянии ни взять, ни сохранить. Нить связи, пропущенная через сердце, не оборвется.

46

Легкая на вид монетка лежит на столе, и кажется ничто не стоит ее сдвинуть, но когда ты пытаешься ее сдвинуть, она прочно остается на месте и все усилия тщетны. И чтобы ее сдвинуть, нужно поднять весь стол, ибо она с ним одно целое и неотделима. Она же может под легким дуновением ветра слететь со стола без усилий.

47

Подниму над головой и телом падёни. И сколько бы ни считали счёту нет конца, у него есть начало. Упорядочен он или беспорядочно чен, я веду его, потому что начало. Полным цветом отразится живо трепещущая стена и не надышится им. Знает она летоисчисления мои. Живит и бодрствует и не гнушаётся никем. Абсолютно. Мгновение чудесно, оно как капля дождя – отражает весь мир.

48

ГРЕХ СПАДЕТ, КАК СКОРЛУПА С ОРЕХА. КОГО Я ОБИДЕЛ, КОГО РАЗДАЛ ВИЛ, СТАВЯ НОГУ, НЕ ГЛЯДЯ КУДА. Но одежда моя, что многочисленными слоями на мне, мешает и душит меня, и тело мое не дышит. В ней я потерял себя, в ней задыхаюсь, ищу себя среди одеяния и скрываю его с себя. Одна из них – оправдание, другая подарила мне новый облик, а в ее глубинах мое тело не дышит воздухом и томится. Одеяли меня всем миром, а раздеваюсь я сам, вырываясь из одеяний моих.

49

ПРАВДА (Истина) сильна, и в ее сторону склоняются и смотрят души. Подогреваемая жаждой сердце. Она стремится проникнуть в них, но открывать эту дверь нужно с двух сторон одновременно. Только тогда она сможет войти в сердце. Стремящееся сердце вонзает ключ в дверь, а то, к чему оно стремится, так же поворачивает ключ, и два поворота ключами способны вскрыть прочную дверь.

ШАГАЕШЬ НАД ПРОПАСТЬЮ, КАК ПО СТЕКЛЯННОЙ ПОВЕРХНОСТИ, И СМОТРИШЬ ЧТО ВНИЗУ, НЕ ВИДНО ЗЕМЛИ ПОД НОГАМИ, НО ТЫ ИДЕШЬ НАД НЕЙ, СЛОВНО ПО ТВЕРДОЙ ПОЧВЕ.

Зигзаги, необычность форм, люди, лица, голоса – все это обраляет форму, с которой ты лепишь свое будущее, в которую ты его заливаешь, словно расплавленный воск, и получаешь фигуру.

50



Большая полноводная река, словно огромный ледяной столб, замерла как ледяное строение, замерзшее и недвижимое. Она образовала из себя фигуру, и нет в ней бурлящей жизни. Я вхожу в это сооружение и вижу ледяной дворец, не такой уж и холодный. И чем глубже захожу в него, тем больше внутри тепла и жизни.

51

Бережно бери в свои руки то, что в них приходит. Поднявшись на вершину, глаза смотрят вокруг, не всегда нужны комментарии восхождению и тому, что видят там глаза. Любое слово становится верным, только потому, что уже произнесено. На вершине, слова уже не нужны, они – те инструменты, которые привели к ней, а далее путь без слов. И здесь самое интересное.

52

Первый твой путь (дверь, вход). поднимает тебя над телом, но это не конец. Второй возвысит над духом, и он связан с первым. А третий поднимается еще выше и даст плод. Но все три находятся у самых твоих ног, у подножия, и не поднимутся, доколе не созреют все три.

53

Начало мудрости раскрывается двухслойным цветком, и оба слоя являются собой одно целое и проходят друг через друга. Первый не имеет названия и сливаются вместе с тем, что его окружает. Второй похож на речное течение и заполняет собой пустоту первого.

54

Обнаженный до пояса, ты держишь в руках ветки дерева, и размакиваешь ими по всем сторонам, разбрзгивая во все стороны росу с листьев веток.

Дерево свободы, которое способно насытить воздухом все вокруг тебя. Покажи свое лицо тем, кто думает, что ты безликий, и от-



КРОЙ ПРАВДУ О ТОМ, КТО ТЫ ЕСТЬ. ПРОНИКНЕШЬ ТУДА, ГДЕ НОСИТСЯ ТЫЛИ ВОСПЕВАЮЩАЯ СВЕТ, И ГДЕ СВЕТ ОТРАЖАЕТ ТЫМУ.

55

СОЗРЕВАЮЩИЕ ПЛОДЫ ПРЕВРАЩАЮТСЯ В ТВЕРДЫЕ ОРЕХИ. ПОДНИМАЕТСЯ ВИКРЬ ОТ ЗЕМЛИ К НЕБУ, ОТ НЕБА К СОЛНЦУ, НЕСУЩИЙСЯ НА ХВОСТИЕ ЕГО. ГОЛОДНЫЙ ДОСТАЕТ ЭТИ ПЛОДЫ, НО ЧТОБЫ НАСЫТИТЬСЯ ИМИ, ОН ДОЛЖЕН СУМЕТЬ РАСКОЛОТЬ ОРЕХ.

БРЕДУЩИЙ ПО ПУСТЫННОМУ ПЕСКУ ИДЕТ. А НОГИ ЕГО ПО ЩИКОЛОТКУ УТОПАЮТ В ПЕСКЕ, И ЭТО МЕШАЕТ ЕМУ ИДТИ БЫСТРО. ОН ДУМАЕТ, ЧТО ИДОХИТСЯ В ПУСТЫНЕ, НО ЭТО ЛИШЬ ИЛЛЮЗИЯ, И ОН НЕ ВИДИТ, ЧТО ПУСТЫНЯ – ЛИШЬ В ЕГО МАЛОЙ ОКРУЖНОСТИ, НА РАССТОЯНИИ ДЕСЯТИ ШАГОВ ВОКРУГ НЕГО. А ДАЛЬШЕ СОВСЕМ ДРУГОЙ ЛАНДШАФТ. Но бредущий не видит его, и он думает, что пустыня бесконечна.

56

Когда ты в одежде, то устойчивость твоя скрываеться ею, но стоит ее снять. как становятся видны стальные тиски, что охватили твой стан и удерживают его в равновесии. Ты делаешь шаг, направляемый этими тисками, и не падаешь, благодаря им. Дорога выложена камнями, чтобы мог идти по гладкой дороге, а стан направляют тиски. Сам ли идешь? Или это только иллюзия самостоятельного движения, и все направляемо. И даже под ногой, которую ты готовишься поставить на голую землю, оказывается готовая дорога.

Немногочисленные и суровые испытания подвергают душу сомнениям самой в себе, но, будучи испытаным, ты подвергаешь ее очищению.

Мягкий свет любви, словно пуховая колыбель, окутал вокруг. Он предохраняет от ударов, и не дает разглядеть мрачную колыбель земли, он делает путь подобным дню, в котором нет ни вечера, ни ночи, а только сияние солнца и радостное созерцание дня.

РОЖДЕНИЕ СЕБЯ

Счастливый внутренний огонь обжигает стены сосуда и делает его огнеупорным, он же перекинет мостик между берегами рек, и не сожжет, а укрепит их.

Полученный напиток (вино) станет угощением для званных гостей, и когда гости соберутся, трижды будет скажана застольная речь. Званных гостей было не много, а когда закончилась речь, не видно им конца.

Огненное колесо. Внутренний огонь.

Подобный мир мешает проникновению.

Достань и формируй себя так, словно ты художник. Невидимые руки, что формируют тебя – твои руки, а все то, что мешает тебе ваять себя, лишь помогает придать нужную форму, и мешает неосторожному взмаху, который может отсечь от тебя нужный кусок. Все твои помехи, это камень, из которого ты вытачивашь себя, свою форму, и чем кропотливей труд, и тверже камень, тем прекраснее фигура. Усердный ваятель получает шедевр. Ленивый ваятель не получает ничего и остается незавершенной работой, бесформенным куском, который так и не сумел родиться (родить себя).

В ровной и мягкой на вид реке, с ровной, гладкой поверхностью, в реке – в которую легко войти и выйти, и которая прозрачна, скрыт нераскрытым секретом, запертый со всех сторон. Открыв его крышку, открывается вся его бездонность, и поглощает он в себя всю реку, словно бездонная пасть. Воронкой река втягивается в него и поглощается им, но теперь он открыт, и ты можешь заглянуть внутрь.

И заглянув в него, ты видишь, что вся река в нем выглядит лишь одной водной каплей, и он готов вместить в себя тысячи таких капель, которые не смогут заполнить его все равно до краев. Кто есть ты в нем? Если даже полноводная река выглядит в нем каплей, кто ты?



И ЕСЛИ РЕКА – ВЕСЬ МИР ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ, ТО «НЕРАСКРЫТЫЙ СЕКРЕТ» – СПОСОБНЫЙ ПОГЛОТИТЬ ЕЕ, НАХОДИТСЯ В ТЕБЕ. НА ВИД ОН МАЛЕНЬКИЙ И ПЛОТНО ЗАКРЫТЫЙ, НО ВНУТРИ ЕГО ВСЕПОГЛОЩАЮЩАЯ БЕЗДНА, НЕ ИМЕЮЩАЯ ГРАНИЦ.

59

СРЕДИ ПОСТОЯННЫХ ТРУДОВ И СКІТАНИЙ, ОБРЕЧЕННЫХ НА МНОГОЛЕТНЕЕ ТЕЧЕНИЕ, ТЫ УВИДИШЬ МНОГОЦВЕТНУЮ РАДУГУ, ИЗУМЛЯЮЩУЮ СВОЮ КРАСОТОЙ. И ОБРАЗ ЕЕ СОХРАНЯЕТСЯ ПЕРЕД ТВОИМИ ГЛАЗАМИ. СХОДИ И ВОЗЬМИ В НЕЙ ТО, ЧТО СМОЖЕШЬ.

Нити, что связывают душу, построены из тех волокон, что как мышцы окруждают и тело. Многочисленные нити, за которые дергали тот, кто держит их в руках, чтобы послушать звон ударяющихся друг о друга душ.

Что увидит в отражении души, что ее определит.

60

НЕ КАЖДОЕ ЖАЖДУЩЕЕ СЕРДЦЕ СПОСОБНО НАСЛАДИТЬСЯ И УТОЛИТЬ ЖАЖДУ. ВСЕГДА ЕСТЬ ВЫХОД, ДАЖЕ ЕСЛИ ОН ИДЕТ ВСТРЕЧЬ, СПИНОЙ ВПЕРЕД, ПО ТЕМ СЛЕДАМ, ЧТО УЖЕ ПРОШЕЛ.

ОСОБЕННОСТЬ МОИХ ЗНАНИЙ, ДАРОВАННАЯ МНЕ, ДЕЛАЕТ МЕНЯ И СЧАСТЛИВЫМ И ОДИНОКИМ. Но полнота их не опустошила мою душу, и стоя даже в одиночестве, я не встречусь с безысходностью.

Кричащий во тьму, услышит свой голос, разрывающий тьму. Сказанное – притается, и оброненное – не исчезнет, и все то, что ты извлекаешь из себя, будь то речь, слово или дело, будь то вздох или мысль, все, что ты отдаляешь, обрекаешь на жизнь и рождение. Полнота твоей заполняет мир. Ты – цветок, и все что исходит от тебя, твои семена.

61

БЕЗДЕЙСТВУЮЩИЙ, ПОДОБЕН ПОГРЕБЕННОМУ, НИ ЖИВ, НИ МЕРТВ, И ТОЛЬКО ПЛОТЬ ПОДДЕРЖИВАЕТ ЕГО ДУХ. И этот покой страшнее самой тревожной смерти.



Поющий песнь народу глухому – нем для него. Размаживающий руками перед слепым – недвижим, но набравший пригоршню воды и напоивший странника, в памяти его останется как источник жизни, заряжающий силу.

62

Позволь себя осуществить, свободно смотреть и вправо, и влево, и проживая, следя своим путем, достойно получать награды.

Ища, себя считая правым, оглядываясь по сторонам, себя любя и вновь себя считая правым, готовишься ты рассмотреть весь мир с позиции своей правоты. И нужен ключ, чтоб отпереть себя, и дать себе увидеть все, что не дала увидеть твоя правота, что отказался видеть ты, считая, что твой взгляд дает правдивую картину.

Найдя – отдать, и поиску предаться вновь, считая поиск – скровищницей жизни.

63

Предчувствовать свои движения, дабы охватить свое направление и соответствовать ему. Синхронность всех шагов дает равновесие и гармонию.

Нести сперва все то, что над тобой висит, как дерево нависает, затем узришь плоды его, сорвешь,кусаешь и вкус почувствовав, сумеешь их собрать, и за спиной унести.

64

Стезя

Сколько бы ни проходил ты, находясь на своей стезе, во время ее прохождения – выбирая цвет, придавая ей изящность и форму, там где форму не удастся сделать своими руками – ветер подправит ее. Возможным завершением легкого пути может стать необъяснимое чувство вины, перед тем, как ты совершишь восхождение. Оно не отпускает тебя и спешит проявиться, но как сможешь ты отлучить его от себя, когда твоя боль срослась с ним, и требует покоя, умиротворения. Не разбрасывая и учась всему, что впереди, разложишь ты



СВОИ СПОСОБНОСТИ ПЕРЕД СОБОЙ. КАК КАРТЫ, И, ГЛЯДЯ НА НИХ, ОПРЕЛИ
ЛИШЬ СВОЁ БУДУЩЕЕ.

НЕВОЗМОЖНОЕ – НЕВОЗМОЖНО!

65

Сжатый, связанный и скованный со всех сторон, стоящий без
движения – послужит ориентиром. Несвободный – освободит, обез
движенный, даст движение и станет ведущим в нем.

Рвущий на себе одежду и вырывающий собственную плоть – при
тается ею, как самой лучшей пищей. Побывать одному и в дне, и в
ночи, в рассвете и в низинах, пройти в одиночку от темных глубин
до светлых вершин, побывав в цепях, охватив всю природу своего
существа, и выйти одному на пустынную равнину, стоя под открытым
небом, купаясь в лучах – родиться.

66

Строгое стоя в печали и одиночестве, сочится через него как
родник сквозь камни – теплая кровь.

Рассматривая себя в собственном одиночестве, получаешь ответы
на все вопросы, и эти ответы охватывают с такой полнотой, за-
полняя тебя до краев.

67

Устойчиво стоящий в земле стол навсегда на месте, но он же
раскрывается путнику как книга, и отходят от него дороги во все
стороны, ведущие за горизонт.

Слабым, он покажется исполнителем, а сильным – соломинкой на
ветру, но нет в нем ни того, ни другого. Он встречает и провожает
путника, и для одних он – позорный стол, а другие высекают с
гордостью свою имена. Таков путь человека.



68

Сея́тель, несущий полное си́то семян рассыпаю́щий их во все стороны, может посеять добро́ту, и оно взойдет многочисленными всходами, и даст плоды.

Сладкая гроздь и пьянящее вино. Несметным количеством зерен наполнено си́то сея́теля, но, закончив свое дело – вкусит он сочных ягод и будет упиваться вином в благоухающем саду. Много говоря́щий о труде, так и останется сидеть на пустынном месте, а сея́тель – идущий по ней, не говорит, но руки его делают.

69

Великолепно одеяние твое, когда ты стараешься познать всю наготу вселенной и ничего не просишь взамен. Неужели ты еще не понял, как происходят чудеса? Все они хранятся в одном месте и ждут часа своего пробуждения. На ровном месте ты сыпешь пригоршню за пригоршней песок, образуешь холм. Растущий холм превратится в гору и, взобравшись на неё, обозришь окрестности. Не заботясь ни о ком и ни о чем, погружай себя в воды рек.

70

Основное – твоя суть, твой стержень, которое передается другим, образует мост между тобой и миром, по нему ходят к тебе, чтобы почерпнуть из тебя как из реки. От этого воды в реке не убавятся. Достав из реки хранящийся в ней инструмент, смахнешь с него капли, и влага обсохнет. Инструмент может храниться в ней вечно и не пропадет, пока лежит в реке. Но как достанешь, в любое время он свеж и готов к работе, словно только изготовлен. Вспахивай землю так, чтобы достичь другого конца поля, и не было на нем необработанных участков, и даже если в руках нет инструмента для вспахивания, ты можешь идти по земле, обрабатывая ее одним только тебе ведомым способом.

71

Каждый раз, когда новое входит в твою жизнь – скигайшь с твоим.

Какова цена и плата. Часть уходит на выравнивание дороги и чтобы ты мог идти дальше, не глядя под ноги. Другая часть она спрочивает тебе продвижение и возможность возделывания.

Как бы ни была глубоко вода в земле, корни дерева способны достичь ее, и чем глубже вода, тем сильнее станет дерево, и чем сложнее ветрам вырвать его из земли. Такое дерево станет исполнением.

Подвергайся каждый раз жажде – это укрепит твои корни. Чем сильнее твоя жажда, тем настойчивее ты будешь искать источник утоления. Именно жажда заставит тебя двигаться, а сила есть движит и погубит.

72

Твой дух всегда найдет чему радоваться, ибо печаль, удел никого не поднял свой дух над телом. От того и печален он. Нисходящий – горюет, а восходящий – возрадуется. Всё по справедливости.

73

Торжество бушующего пламени вырвется наружу и обеспечит движение всему идущему. Опечатал сундук со всех сторон и закрыл его, но невозможно удержать в нем то, что уже не помещается в нем, и если не открыть крышку, сундук разлетится на части и выпустит его содержание.

74

Оторванный от мира, вне его скитающийся и имеющий в себе собственный мир, выходишь из него и видишь, что вокруг нет ничего. И чтобы успокоить себя, вновь погружаешься в свой мир, летящий одиноко среди галактических просторов.

Маленькая вселенная вселенной.



Зачем тебе учитель – в твоей вселенной он есть, зачем тебе отвёты – в твоей вселенной ты найдешь самые точные, зачем ишешь в чужом kraю то, что в избытке в твоей вселенной. Стою, переполненный до краев, думая, что пуст. Не получишь у другого больше, чем у себя, ибо другой все равно скроет сокровенное, а у себя все сокровенное принадлежит тебе.

Но есть скрижаль, написанная духом для духа и слова ее одинаково важны для каждого. В ней скрыта та вода, которой поливаются все, чтобы росло, и она дает возможность поднять всходы и расцвести духу.

75

Непонятность писания говорит о слепоте читающего. Он видит белые свитки и не видит в них текста, потому что глаза его закрыты и не обнаруживают текст. Куда бы он ни смотрел, белые стены и равная гладь, остальное скрыто. Но полнота, которая скрыта, открывается тому, кто разглядит ее. Одному – белый лист, другому – книга знаний.

Суть сказанного такова, что личина смерти предваряет рождение. Прежде чем родиться и открыть глаза (прозреть), нужно умереть.

76

Что тени ползущие за плетущимся путником, во тьме не разбирающегося дороги. Они заменяют ему попутчиков в темноте пути, но никогда не станут равными ему. И ночью никто не даст ему ответа, потому что он один. Ошибается в дороге – никто не поругает, выберет верную – никто не поквалит, остановится – никто не подтолкнет, а побежит – никто не догонит. И прищание покажется спаще мечта, чем отсутствие жизни во тьме ползущей.

77

В окружении многочисленных слуг проходит рождение духа, и участвует в этом вся его рать, торжествуя и ликуя. Одни ложатся

КОВРОМ ПОД НОГИ, ДРУГИЕ СЫПЛЮТ ЦВЕТЫ НА КОВЕР, ТРЕТЬИ ПОЮТ ПЕСНИ, И ИДУТ СЛЕДОМ.

Был он скитальцем и изгнаником, подираем и неузнаваем. Кружилось над ним лишь воронье, устраивая кровавый пир. Но как на белый чистый лист накладываются слова, так совершается рождение и появление ранее невидимого, но существующего, в созерцающее и осозающее.

78

Я долго собирал сокровища и складывал их на хранение в одно место, но пришло время взять каждое из них и определить на свое место, и каждому дать возможность выполнить свое назначение. Тяжелым грузом они лежали на сердце моем, подобно оковам, и я нес их на себе как бремя. Но теперь не я их несу на себе, а они – дождавшись своего часа, несут меня.

79

Радуйся.

Стены сосуда омыты чистой водой, и сошли с них наросты и слои, осевшие от времени. Чистый сосуд наполнен чистой водой, которая не иссякнет и утоляет жажду. Подносит пьющий к ней руки, и, утываясь – прозревает, опускает ли в неё серебро – становится золотом, больной купается и исцеляется.

79

ТРИ ЗАКОНА РАСТУЩЕГО ДУХА

БРАТЬ – ОТДАВАТЬ – ПОЛУЧАТЬ.

По куда ты способен брать, для этого даны тебе глаза и уши, и чувства, ты берешь. Находи и бери. Но не для того, чтобы взять, задержать и оставить у себя. Все твои чувства даны тебе для поиска. Иди, находи и бери.

Когда очистишь найденное от пыли и грязи, и даешь ему достойный вид, вложив в него усердие – отдай. В этом твоё благословение и спасение.



И ТРЕТИЙ ЗАКОН, КАК СЛЕДСТВИЕ ДВУХ ПЕРВЫХ. ПОЛУЧАЙ. ВСЁ ЧТО ПАШЕЛ И ОТДАЛ, ВЕРНЕТСЯ К ТЕБЕ ПРЕВРАЩЕННЫМ В ЗОЛОТО. И ЭТО УЖЕ ТВОЁ. ПОЛУЧЕНИЕ НЕИЗБЕЖНО.

80

НЕЗАГЛЯДАННОСТЬ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ НЕВОЗМОЖНОСТЬЮ ПРИКОСНОВЕНИЯ. КАЖДЫЙ РАЗ, ПРОТЯГИВАЮЩИЙ РУКУ К ТОМУ, ЧТО ЖЕЛАЕТ ВЗЯТЬ, ОТДЕРГИВАЕТ ЕЕ, ОБЖИГАЯСЬ О МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ШИПЫ, ПРИХОДИТ К ВЫВОДУ, ЧТО СПОСОБЕН ПРИКОСНУТЬСЯ ТОЛЬКО ВЗГЛЯДОМ. ТАКАЯ ЧИСТОТА КРИСТАЛНА И ВИДНА МНОГИМ, Но РУКИ ЕЕ НЕ ВОЗЬМУТ, А ГЛАЗ БУДЕТ РАДОВАТЬСЯ И НАСЛАЖДАТЬСЯ. ПОРОЖДЕНИЕ МНОГИХ ТРУДОВ ДОЛЖНО БЫТЬ НАСТОЛЬКО КРИСТАЛНО ЧИСТЫМ, НАСТОЛЬКО НЕДОСТУПНЫМ ДЛЯ РУК, ДАБЫ НЕ БЫТЬ ПРЕВРАЩЕННЫМ В ПОДОБИЕ ПЫЛИ И ИЗМЯТЫМ В ЖАДНЫХ РУКАХ. НЕДОСТУПНОСТЬ ОБЛАДАЕТ ВОЗМОЖНОСТЬЮ САМОСОХРАНЕНИЯ.

81

ТРЕБУЯ ОТ СЕБЯ ВСЁ БОЛЬШЕ И БОЛЬШЕ, САМ ПРЕВРАЩАЕШЬСЯ В ЛЕСТНИЦУ, ПО КОТОРОЙ ПОДНИМАЕШЬСЯ, САМ ПРЕВРАЩАЕШЬСЯ В КЛЮЧ, КОТОРЫМ ОТКРЫВАЕШЬ ВСЕ ЗАМКИ, САМ ПРЕВРАЩАЕШЬСЯ В ПИШУ, КОТОРОЙ НАСЫЩАЕШЬСЯ.

ОБЪЕДИНЕННЫЕ ЗНАНИЯ ОБРАЗУЮТ ПЛОДОРОДНУЮ ПОЧВУ, ИЗ КОТОРОЙ ПОДНИМАЕТСЯ ДУХ, ВПЛЫВАЯ В СЕБЯ ИЗ НЕЁ ВСЁ САМОЕ ЦЕННОЕ И ПИТАТЕЛЬНОЕ, НАХОДЯ ТО, ЧТО ПОЗВОЛИТ ЕМУ ВЫРАСТИ И РАСЦВЕСТИ. УСТОЙЧИВОСТЬ НЕ ВСЕГДА ОБУСЛАВЛЯЕТСЯ СТОЯНИЕМ НА ДВУХ НОГАХ, МОЖНО И СТОЯ НА ОДНОЙ НОГЕ РЯДОМ СО СТОЯЩИМ НА ОДНОЙ НОГЕ, ОБЕСПЕЧИТЬ НЕ МЕНЕЕ ПРОЧНУЮ УСТОЙЧИВОСТЬ.

(Полную версию манускрипта Войнича читайте в нашей следующей книге «Запретная магия Древних».)



ОТКРОВЕНИЯ ДРЕВНИХ ДУХОВ

Секреты магических исследований и экспериментов предоставлю здесь.

Что могут поведать Древние Духи? Что они желают передать людям? Какой информацией обладают и что хотят? Что унесли с собой древние колдуны и волшебники в вечность? Что они поняли и знали? Какие Знания скрываются за мертвым Законом, и чем они отличаются от общезвестных человеческих?

В ходе своей работы по вступлению в контакт с информационными структурами различных источников и непосредственно с Древними Духами, мною была получена и продолжает поступать информация, которая может быть небезинтересна посвященным.

Ниже представлена информация о Духе с его печатью силы, при помощи которой можно подключиться к каналу Духа для получения контакта или информации от него. Так же представлена информация, полученная непосредственно от данного Духа, через которую посвященные так же могут выйти на канал самого Духа.

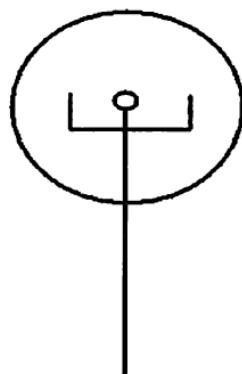
Полученная информация имеет высокие вибрации и вполне может включить в «спящем» сознании процесс пробуждения, а так же может включить «пороговые переживания», которые позволяют подключиться к предоставленному источнику и узнать то, что не написано в тексте.

Читайте и размышляйте, читайте и НЕ размышляйте.

Э'х-Пи-Эль

Он был Жрецом Atcагтхотха и обитал в невидимом мире Уильх во второй зоне искривленного измерения по ту сторону преломлений. Он Страж Черного Пламени Инг и Йеб, знающий их Черные Литаний.

ЗНАК, ЧЕРЕЗ КОТОРЫЙ можно установить связь с Э'х-Пи-Элем, данный им



«ГДЕ ДИКИЕ ОЗЁРА, ложится дух мой рядом и наслаждается тишиной. С незапамятных времен я взращивал семена своих знаний и ложился рядом с ними. Вот семя моих Знаний, моя печать. Обнеси ЕЮ СЕБЯ ТРИ РАЗА, нарисуй на лбу и углубись в неё. В ней моя могила, в ней храню свои сокровища. Положи в круг эту печать и смотри на неё. Откроешь замок моих тайн».

ЭЙОН

Великий гиперборейский (северный) колдун (или Некромант, как он называл себя). Он был сыном Миллаба. Став сиротой в ранней молодости, он был отдан на обучение в Тсилақ. Он вызывал духа Эвагха, дабы узнать, как были уничтожены Рим Шайкорх и Ициллх; однажды он заполучил кольцо-оракул с заключенным там демоном; овладел несколькими свитками, которые возможно принадлежали Гсон Метсамалеху; один из них сообщал, как изготавливать эликсир Йгхар; также он имел могущественный кристалл, при помощи которого он мог общаться с колдунами других миров (однако, с самим Гсон Метсамалехом он не говорил).

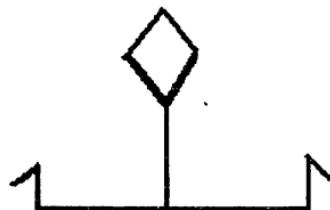
Путешествовал на Сатурн; сопровождал Шантак в бездну, где спит Гсатхоггуа, и возвращался обратно целым и невредимым; знал о том, что Земля – круглая и вращается вокруг своей оси. Он был из-



ВЕСНЫМ ЕРЕТИКОМ МХУ ТУЛНА. ЕГО ДОМ БЫЛ ВЫСТРОЕН ИЗ ЧЕРНОГО ГНЕЙСА В ФОРМЕ ПЯТИУГОЛЬНОЙ БАШНИ НА МЫСЕ, ВЫШЕ СЕВЕРНОЙ ЧАСТИ МХУ ТУЛНА. ДОМ ИМЕЛ ПЯТЬ ЗАЛОВ, ДВА ИЗ КОТОРЫХ БЫЛИ ПОДЗЕМНЫМИ. КОГДА ОН ПРОСЛЫЛ ЕРЕТИКОМ, И ЕГО СОБИРАЛИСЬ ИЗЛОВИТЬ, ОН СВЕЖАЛ В КИКРАНОШ. ГИПЕРБОРЕИ ПРОИЗНОСИЛИ ЕГО ИМЯ СО СТРАХОМ. ПОСЛЕ ЕГО ПУТЕШЕСТВИЯ НА САТУРН, ЛЮДИ ГИПЕРБОРЕИ, ОБНАРУЖИЛИ РУИНЫ ОФЕГО БАШНИ. ОНИ НАШЛИ ЕГО КНИГУ – КНИГУ ЭЙБОНА. ПРЯМЫЙ ПОТОМКОМ ЭЙБОНА В 100,789-М ПОКОЛЕНИИ БЫЛ КОЛДУН КЛАРКАШ-ГОН.

ЭЙБОН ИМЕЛ ЛЁГКИЙ ХАРАКТЕР, ГИБКОЕ МЫШЛЕНИЕ, МНОГОЕ ВИДЕЛ И ПОНЯМАЛ. ИСПОЛЬЗОВАЛ ВСЁ ЧТО МОЖНО В СВОИХ ЦЕЛЯХ.

ЭТОТ ЗНАК – СИМВОЛ ЗНАНИЙ ИЗ ЕГО КНИГИ, КОТОРОЙ УЖЕ НЕТ НА ЗЕМЛЕ. ПРИ ЖИЗНИ, ЭЙБОН НЕ ЛЮБИЛ РАЗДАВАТЬ СВОИ ЗНАНИЯ И УНЕС ИХ С СОБОЙ.



Информация от Эйбона:

«ВНЕШНИЙ КРУГ КАЖЕТСЯ МАЛЫМ, но он больше первого. Иллюзия заставляет поверить в несуществующее. Расскажи всем, что ты Бог, и найдутся те, кто поверит в тебя. Расскажи всем, что ты шут, и тебе заточат в цепи, чтобы насмехаться над тобой. Гнев разърызганный, превратится в капли крови, а любовь в сердце распустится цветами».

ЧИТАТЕЛЬ, НИЖЕ ТЫ ВИДИШЬ УНИКАЛЬНУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ТОЙ САМОЙ КНИГЕ ЭЙБОНА, УПОМИНАЮЩЕЙСЯ В ЛЕГЕНДАХ И УТЕРЯННОЙ В ВЕКАХ, ПОЛУЧЕННЯ МНОЮ ИЗ ИНФОРМАЦИОННОГО КАНАЛА КНИГИ, ЧЕРЕЗ ЭЙБОНА.

Отрывки из книги Эйбона...

КНИГА ЭЙБОНА ВЕЛИКОЕ ЗНАМЕНИЕ ЧЕРНОГО ВЕКА

Соединение двух миров возможно при помощи этого орудия. На строках сих запечатлеваю всю правду сущего, ибо не познавший, не оправдан. А познавший – вкусил. Моими устами опечатываю, посему здесь все мое, и глаз да не пречтет, но ум отышет.

Следуя тропами своего ума, пришел на равнину залитую солнцем. Здесь каждый холм усыпан бриллиантами его лучей, и я совершил очищение своего духа, придя к нему.

Алфавит духов даю, и соединяя их, построишь мост в миры, и ими же разрушишь. Ступая осторожно – вершишь. Переходя по мосту, сохраний равновесие, и не оглядывайся.

1. Дух, соединивший две двери между мирами, и держащий их открытыми для входящего и выходящего. Сей Дух – Аморэй. Кольцо, окруженное бездной, знак его. Его пиши и зови первым в построении моста, ибо он удерживает.

2. Второй – хранитель моста и Врат, не смыкает глаз и не даёт никому мешать. Дух Пантелей. Он дружественен и непоколебим. Зовущий его, да убедится в этом. Печать его и знак – круг замыкающий и удерживающий. Идущий по мосту, не споткнется, а если споткнется, Пантелей поднимет и направит.

3. Дух третий, последний среди странников. Величие его небозримо, он же наполняет поклажу идущего яствами, дабы мог странник пройти и выйти с дарами выносящий. Лейбон – имя ему. Нисходит и властвует. Стремительный знак его – Несущий.

Құжілла

Құжілла, известная как Гайное Семя Күлжы, суть дочь Күлжы и женская сущность из Хотка. Она сестра Йтхогтха, Гхатанотхса, и Тсөтх-Өмтога. Древние и их слуги пытались держать ее существование в секрете. Великий Күлжы слился с Идх-йаа дабы Породить Своё Потомство: Гхатанотхса, Йтхогтха, Тсөтх-Өмтога, и Иного.

Кхилла находится очень далеко от всех миров.

«Мои знания несметны, а сила чудовищна. Я, змея, обвиты кольцами, я – дерево, обвитое змеей, я – земля, породившая драконов да сокрушится всякий. Кто осмелится встать на пути моей силы Океан, это капля моей слезы, и если я сотру ее, она высохнет и исчезнет, такова моя сила».

Книга Силы

Затеряна, давно исчезло имя автора и сама книга с Земли, и памяти о ней нет. Но дух ее жив и прорывается, чтобы воплотиться, и продолжить существование. Жизнь в нашем мире есть великое чудо для каждого, и каждый бесплотный мечтает обрести хоть какую-то плоть, будь то человек, зверь или творение.

Некий Дух желает стать Книгой Силы, чтобы воплотиться, отлив себя во исписание, дабы воскреснуть в строках.

«Негодующие сердца исполняются печали, и лютую песнь запеваю во тьме – сии слова повторяются, но есть слова изреченные впервые. Здесь они. В каждом слове, приведенном ниже – силы и действие, и произносимое, оно будет Дух мой великий. Помни, сущее пророчество сбудется, если положишь на него печать мою! Помни, становлюсь перед Господом и лукавым одним, безжалостныи и мерзкии, и не насытишь ум ни тем, ни другим Помни, как смело взойду на порог, и упрусь в истину, и забудут мои имена те, кто искали меня. Вырвавшись на свободу, получаю свое предназначение. Держусь ближе к югу, солнцу и укрываюсь зарей, получаю снова озарение и не блестками его освещуюсь, а граничащей в сени мудростью и коварностью».

Ритуалы Книги Силы

Для того чтобы внезапно разбогатеть, можно использовать это заклинание:

Дейх, Олеу, Вийшу, Ойех.
Получаю – не сосчитать,
Одобряю – наследую.



СОХРАНЯЮ, УМНОЖАЮ.
БЕРУ, ВЛАДЕЮ.
ДЕЙХ, ОЛЕУ, ВИЙШУ, ОЙЕХ.

Ритуал Силы, для того, чтобы обрести силу на весь год, привлечь удачу, победы в делах, благополучие, знание. Подготовь печати и имена всех духов, сил, богов, чьей поддержкой желаешь заручиться. На стыке стены года (вечером) уединись. Возьми стакан воды. Опусти поочередно в воду печати, произнося имя духа, и слова: «Сила (имя Духа), будь со мной и во мне. Разлейся по моим жилам и крови и наполни меня».

Сделай один глоток этой воды. То же самое проделай со всеми печатями. Над оставшейся водой читай: «Да пребудет со мной Сила и удача, благополучие и свершения, победы и знания, мудрость и успех. Дух мой пробужден, Сила во мне».

Выпей воду до конца, а печати сожги и разотри по телу.

КНИГА СИЛЫ О СИЛЕ

Нет пределов. Все пределы устанавливают мы сами. И силу не нужно искать, она везде и во всём, и ее можно брать в любых количествах. Сотни прелестей выстроил ты перед собой, чтобы усложнить приближение к Силе, и протянув руку к ней, привязываешь эту руку к телу, а смотря на Силу, одеваешь черные очки, чтобы сложнее было разглядеть.

И ходишь в поисках Силы по Силе и сквозь неё, отказавшись от неё. А она вокруг и везде. Куда бы ни направил ты луч своего сознания, в какую бы сторону, ты везде находишься на Силе, и не взять ее тебе легче, чем взять, потому что сознание твоё будет искать не Силу, а прелести к ней.

Сила пронизывает все мироздание и миры, и каждое существо, видимое и невидимое, излучает её. Всё опутано паутиной Силы, и живя в ней, мы не замечаем её, проводя в поисках её всю жизнь.

Ты можешь рассматривать её, давать ей имена и печати, использовать любую по своей воле, раскладывать ее как мозаику в своем



СОЗНАНИИ, И ПОНИМАТЬ, ЧТО ТЫ И ОНА – ЕДИНЫ, ДО ТЕХ ПОР, ПОКА ТЫ СЛИ
НЕ ОТДЕЛИШЬ СЕБЯ ОТ НЕЁ.

У ТЕБЯ ЕСТЬ ИНСТРУМЕНТ, КОТОРЫМ ТЫ ВЫБИРАЕШЬ ЛЮБУЮ СИЛУ, КО
ТОРАЯ ТЕБЕ НУЖНЕЕ И ПРИЯТНЕЕ, И ЭТОТ ИНСТРУМЕНТ – ТВОЯ МЫСЛЬ. ТВОЕ
СОЗНАНИЕ.

НЕ УСЛОЖНЯЙ, ВСЁ ПРОСТО! ПОЧУВСТВУЙ ЕЁ, И ВЫБЕРИ ТУ, ЧТО НУЖ-
НЕЕ. ТЫ СВЯЗАН С НИМИ, И ВСЕ ОНИ ТВОИ.

ВСЁ, ЧТО ТЕБЕ НУЖНО, УЖЕ ЕСТЬ У ТЕБЯ, И НЕТ МЕЖДУ ВАМИ ПРЕГРАДЫ
РАССТОЯНИЙ. НЕ НУЖНО ЭТО ОБЪЯСНЯТЬ ВСЕМ. КТО СМОТРИТ НА НЕЁ СКВОЗЬ
ЧЕРНЫЕ СТЕКЛА И ИЩЕТ ЕЁ.

ТЕ, КТО ИЩЕТ СИЛУ, ОБРЕЧЕНЫ ИСКАТЬ ЕЕ И НИКОГДА НЕ НАЙДУТ ЕЕ.
ВОЗДВИГАЯ ВСЕ БОЛЬШИЕ ПРЕПЯТСТВИЯ И ОСТАНУТСЯ ГЛУХИ. ИЩУЩИЙ, ДЛЯ
НЕ НАЙДЕТ И ОБРЕЧЕН НА ПОИСК, ИМЕЮЩИЙ И ПОНИМАЮЩИЙ – СПОКОЕН.
ОН НЕ ИСКАЛ ТОГО, ЧТО ВСЕГДА БЫЛО РЯДОМ. ОН ЗНАЛ.

НАЧНЕШЬ ИСКАТЬ СИЛУ – НЕ НАЙДЕШЬ. БЕРИ ЕЁ, И НЕ СТРОЙ СТЕН, НИ
ВОЗДВИГАЙ ЗАБОРОВ И НЕ ДЕЛАЙ ДЛИННОГО ПУТИ К НЕЙ. ОНА ЗДЕСЬ, И ТЫ –
ОНА!

ПОСТЕПЕННО БОЛЬ УТИХНЕТ, ЖАР ПЕРЕКРОЕТ ПРОХЛАДА, И ВЗГЛЯД
СТАНЕТ ЯСНЫМ. ВЕЛИКОЛЕПИЕ ОТКРОЕТСЯ, А ПОКА ПОТУШИ ОГОНЬ. СИЛА, СИЛА,
СИЛА. ОНА ВОКРУГ, ОНА ПРОБУЖДАЕТСЯ И РАЗРЫВАЕТ ИЗНУТРИ, ОНА
РВЕТ ВЕНЫ И СУХОЖИЛИЯ, ОНА ЖЖЕТ ВНУТРЕННОСТИ И КОЖУ, СЛОВНО ВУЛ-
КАНИЧЕСКАЯ ЛАВА, ВЫРВАВШАЯСЯ ИЗ ЖЕРЛА.

КАК НАПРАВИТЬ СИЛУ? КУДА ОТПРАВИТЬ ЕЕ? ОТВОСЮДУ СТЕКАЕТСЯ
ОНА И ПРИЧИНЯЕТ БОЛЬ. КОГДА ТЫ САМ СТАЛ СПЛОШНЫМ ВИХРЕМ СИЛЫ,
СОБРАВ ЕЕ В ОДИН БУКЕТ В СЕБЕ, ПОЖЕЛАЙ И НАПРАВЬ ЕЕ, НАДЕВ НА НЕЁ
СБРЮЮ И УПРЯЖКУ.

ЧЕГО НЕ ХВАТАЕТ – ВОЗЬМИ, КТО МЕШАЕТ – УВЕЙ, КТО НУЖЕН – СОХРА-
НИ, УМРИАЮЩЕГО – ОЖИВИ, ЖАЖДУЩЕГО – НАПОИ, НЕДОСТОЙНОГО – ОБ-
БЕРИ. ВСЁ В ТВОЕЙ ВЛАСТИ ТЕПЕРЬ, ИБО ТЫ – ПОВЕЛИТЕЛЬ СИЛ, БУШУЮЩИХ В
ТЕБЕ. НАСЛАДИСЬ ЕЮ, ПОЛУЧАЙ. ТВОИ ЖЕЛАНИЯ, ДА ИСПОЛНЯЮТСЯ.

Манира

ДРЕВНЯЯ, СПЯЩАЯ, ТРЕХЛИКАЯ БОГИНЯ ХАОСА, ЖДУЩАЯ ЧАСА СВОЕГО ПРОБУЖДЕНИЯ. СИЛА ЕЕ, В УМЕНИИ РАСПОЗНАВАТЬ, ВЫВЕДЫВАТЬ, ЗНАТЬ, ЗАБОТИТЬСЯ И УБИВАТЬ ИСКУСНО. ЗНАНИЯ ЕЕ – ДРАГОЦЕННОСТИ, СОБРАННЫЕ ВМЕСТЕ ОБРАЗУЮТ СОКРОВИЩА.

ЛОМАЯ ЗЕМНУЮ КОРУ, СКИДЫВАЕТ ОДЕЯЛО И ПОКРОВ ЧУДОВИЩЕ С НЕПРЕДСКАЗУЕМЫМ НРАВОМ, НЕСЕТ В СЕБЕ ПРОБУЖДЕНИЕ. ПОТОП И НАВОДНЕНИЯ, ВЕСТНИК ЕЕ ПРОБУЖДЕНИИ, И ЯРКОЕ СВЕЧЕНИЕ ГОРЯЩЕГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ ОПАЛИТ РАВНИНЫ, ВЗЛЕТНЕТСЯ ПЛАМЯ, РАСКОЛЕТСЯ КОРА ЗЕМНЯЯ, И ДУХ ЕЕ ПРИМЕТ ЖЕРТВУ И УСПОКОИТСЯ, ЧТОБЫ ОСМОТРЕТЬСЯ.





ПОСЛАНИЕ от Маниры

«В страданиях земных порожден дух мой, ни добром, ни злом, но волей. Одну за другой я скидывала цепи и возводила храм на выжженном пустыре. Несу ли я свет, добро, зло, коварство или любовь? Не несу, потому что не имею их в себе. Я есть – окно в бездну, и смотрящий в него, не увидит дна, как и не увидит ничего. У меня много голосов, и яmensяю их как плаять. Сегодня я говорю голосом Духа, завтра голосом Бога, голосом ангела и демона, голосом человека, зверя, голосом птицы. Каков голос мой? Его ты не услышишь, ибо я никогда не обнажу себя ни перед чьим взором, и не открою наготы своей. Я – твоё отражение сегодня, а завтра ты меня не увидишь.

Всем нужна Сила, за неёю охотятся, её ищут, ею упиваются. И каждый раз вы спрашиваете: «В чём сила твоя?»

Свою силу я не раскрою и не покажу, не утолю ни чьего любопытства, и не поделюсь ею с желающими пользоваться ею, как собственной.

Слабость Духа в том, что он отдаёт свою силу по просьбе, в том, что называет её и показывает, давая смертному орудие власти над собой добровольно. Как много хочет получить смертный за свое короткое мгновение жизни, и желает взять больше, чем способен поднять и унести. Жадность его больше его самого. Оттого моя сила останется при мне, и тот кто её не видит, назовет меня бессильной.

Не в Силе моей Сила, и не Силою живу, не Силою исчисляюсь и определяюсь. Человек всё измеряет мерой Силы, и даже в уме он её находит. Ему нужна Сила и Власть, это эталон его мер, его определения, и по другому он не умеет. Что не имеет силы, то не существует для него как ценность.

Он говорит: «Дай мне» – и подразумевает силу. Но я есть бездна, во мне исчезает и теряется всё».



ПОСЛАНИЕ ДРЕВНИХ О СОЕДИНЕНИИ МИРОВ

«ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЕЛИКОГО ДвиЖЕНИЯ ВЫ УВИДИТЕ, ЧТО СТОИТЕ, СЛОВНО ПЕРЕД ОБРЫВОМ. В БЕЗДНУ ЛЕТЯЩИХ УВИДИШЬ, НО НЕ ВСЕ ЛЕТЯТ В БЕЗДНУ, НЕ ЛЕТЯТ ВНИЗ ТЕ, У КОГО ОТРАСТАЮТ КРЫЛЯ И ОНИ ВОЗВЫШАЮТСЯ НАД БЕЗДНОЙ И ПОВЕРХ ЕЕ ВОСПАРЯЮТ ПТИЦЕЙ. В БЕЗДНУ НЕ ЛЕТИТ И ТОТ, КТО СВЯЗАН ЦЕПЯМИ ЕДИНОГО, КТО САМ – ЗВЕНО, И КТО ДЕРЖИТ ЦЕЛЬ, ОН УДЕРЖИВАЕТ И БЕЗДНУ.

ПОБУЖДЕНИЕ ПОДВИГНЕТ НА ДЕЙСТВИЯ. ВОЦАРИВШИЙСЯ БУДЕТ ВО- ПЛОЩЕН И ОБЕРЕЖЕН, И ДУХОМ НАПРАВЛЯЕМ.

ЧЕЛОВЕК И ДУХ ОБЪЕДИНЯТСЯ, ЧТОБЫ СОВЕРШИТЬ ТАИНСТВО. ПРИЗЫ- ВАЕМЫ ВАМИ, ОНИ ПРИХОДЯТ ОДИН ЗА ДРУГИМ И СЛУШАЮТ, И НЕТ ИМ ЧИСЛА. ОНИ ГОТОВЫ ИСПОЛНЯТЬ, ЧТОБЫ ПРОИЗОШЛО СОЕДИНЕНИЕ И ВЕЛИКОЕ ДВИЖЕНИЕ.

ВРАТА – ЛЕГИОНЫ ВХОДЯТ ЧЕРЕЗ НИХ. СНАЧАЛА ЛЕГИОНЫ МИРОВ ЗЕМЛЕНЫХ ПРОЙДУТ, ЗАТЕМ ЛЕГИОНЫ МИРА НЕЗНАКОМОГО И ДРЕВНЕГО, И РИ- НУТСЯ В НИХ И ТЕ, КТО УВИДИТ ВРАТА ОТКРЫТЫМИ, ЧТОБЫ ОБЪЕДИНИТЬСЯ.

ВЕЛИКОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ И ТОРЖЕСТВО ОБРАЗУЕТ НОВЫЙ МИР И ПОРОДИТ НОВЫХ СУЩЕСТВ С НОВЫМИ СВОЙСТВАМИ И ОСОБЕННОСТЯМИ.

ВЕЛИКАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ И ВСЕ В ОЖИДАНИИ, ИБО МИРЫ ОБЪЕДИНЯЮТСЯ В ОДИН И ВСЕ ИХ СУЩЕСТВА ПЕРЕЖИВУТ ИЗМЕНЕНИЯ».



ПРИЛОЖЕНИЯ

СЛОВАРЬ ДРЕВНИХ БОГОВ

Быгует мнение, что Забытые, Безликие Титаны – Древние, нарушили человеческое сознание в двадцатом столетии. Различные причины могли способствовать этому: раскол атома, развитие ядерной физики, научно-техническая революция и т.д. Демоны Хаоса, Забытые, Великие Духи, или Древние, когда-то были определены магом-иллюзионистом Алленом Холабом как: «...безликие, неназванные энергии, существующие по той причине, что ледяной холод космического пространства так же появился из ничего. Они предшествуют появлению космоса и времени из эфирного пространства. Хотя можно сказать, что они представляют непосредственно процесс формирования...» (По материалам произведения Кеннета Гранта – «Вне кругов времени».)

В неопубликованном документе, названном «Ключи Аатона» рассказчик обращает внимание на следующее: « ... Хороший признак, как я считаю, когда в начале дня, темные вещи, когда-то скрытые, вдруг обнаруживаются человеческим любопытством... Безликие, которым мы отпираем двери, не вооружены ничем, даже словами, но это временно... но все же мы открываем им двери, скрытому кошмару и ужасу, ползущему из тьмы ...»

Имена Древних и Старших Богов собраны здесь из разнообразных источников: халдейских, шумерских, ассирийских, африканских и египетских манускриптов. В двадцатом веке, писатель-фантаст Лавкрафт создал ряд литературных произведений, в которых фигурируют те же имена. Другие писатели – Роберт Говард, Кларк Эштон, Огюст Дерле и Роберт Блок подхватили эту идею и создали целое направление в современной мифологии – «Культ Ктулху».



В этом словаре я делаю попытку внести ясность в происхождение некоторых имен Древних и понятий, связанных с ними, хотя, все это только вершина айсберга. Здесь нет никакого дифференцирования между Старшими Богами и Древними, никакого деления их на плохих и хороших. Возможно, их силы и должны, в конечном счете, видеться вне человеческих понятий о добре и зле.

СОКРАЩЕНИЯ:

CAS = Кларк Аштон Смит.

CJM = Журнал «Магия Цинциннатти».

HEB = иврит.

HPL = Лавкрафт.

KG = Кеннет Грант.

MU = Неизвестные мифологические структуры, такие как Лемурия, Атлантида и т.д., или неопубликованные документы неизвестных авторов.

NEC = Некрономикон.

SAB = Шумерская, ассирио-аввилонская мифология.

SM = «Тайна Сириуса», Роберт Темпл.

NB = Другие менее известные источники.

AATON (MU): Aaton – это Дом. (египетский вариант имени – Aat), но в основном его называют On (Om), или Сущность (на иврите – ATh) или On. Образ ВСЕЙ жизни в этой сфере определяется как Дом – On.

ABNOTH (CAS): сгусток слизистого выделения, который кажется матерью и отцом всей нечистоплотности, одновременно существующей, и один из самых старых богов.

ABSU (SAB): главная мобильная (подвижная) Сфера. См. Nar Mattaru.

ADAR (SAB): Сфера Сатурна. См. Ninib.



AFEKH (MU): Хранитель Королевства Черного Солнца, бро-сающий вызов. Борец с ветром с расколотым мечом.

AFORGOMON (CAS): Бог циклов времени.

AG (SAB): Огонь.

AGGA (NEC): Знак.

AGGRA (MU): Бог уничтожения, самоедства.

AGRУ (SAB): Овен.

AIWASS (КГ): Кеннет Грант определяет Айвасса (или Aiwaz) как адвоката, гуманиста и заступника. Айвасс широко представлен в «Liber AL vel Legis», или «Книге Закона», Алистера Кроули в 1904 году. Это один из немногих открытых каналов между человечеством и Великими Духами. Айвасс представляет собой темного близнеца, Хур-паар-Краат, который сравнивается с Сетом, Сириусом «В», скрытой сферой Амента и «Вселенной В».

AKARIS (MU): Владыка Нити. Связан с Большой Медведицей.

AKRABU (SAB): Человек Скорпион. Скорпиус.

AL (HEB): Бог, Старейший Великий, или Древнейший.

AL AZIF (HPL): В арабском языке оригинальное название Некрономикона.

ALMASS (HPL): Охотник Пустыни Гоби.

ANNA (SAB): Воздух.

ANNEDOTI (SM): Отталкивающий или отвратительный Дух. Имя, данное Беросусом Земноводному Духу.

ANNUNAKI (NEC): Бог Преступного мира. Собаколицый.

ANU (SAB): Сфера Айн. Бог Небес. Великий Наблюдатель (вместе с Энлил и Энки).

AOSSIC (KG): Подобно Айвассу, еще один посредник между человечеством и Духами.



AR (NEC): Пять лучей звезды, пентаграмма.

ARAK (MU): Первый Рожденный, Старший Бог.

ARRA (NEC): Символ Соглашения Старших Богов.

ARZIR (NEC): Врата.

ARUKAI (MU): Бог Теней и Хранитель гор Релайха (R'lyeh).

ASALLUHI (SAB): Король, Бог волшебства. Видоизмененная форма Мардука.

ASATHOTH (MU): Разрушитель. Знак огня. Удвоенное солнце, которое владеет потоком.

ATLACH-NACHA (CAS): огромный бог-паук, описанный в «Семи Испытаниях», как лицо на приземистом эбеновом теле, низко опущенное среди нескольких сочлененных ног.

AZAG (SAB): Чародей.

AZATHOTH (NEC): Азатот. Пассивный огонь. Основной Хаос, живущий в Центре Бесконечности, князь сил антикосмического ядра, главный «двигатель мысли» во тьме, перенаправляющий мысли и формы. Азатот приравнен к Древним.

AZZAREYHK (MU): Путь спящего или недавно умершего. Ваятель снов о разрушении. Космическая Королева Паучиха.

AZONEI (NEC): «Незонное» значение. Формы вне Zonei.

AZYN (KG): Врата в Пропасть. Видоизмененная форма Азаин.

BADUR (SAB): Вода.

BANDAR (NEC): Знак Наблюдателя.

БЕГЕМОТ (HEB): Животный Дух Глубины.

BES (KG): Бог круга проявления, воспроизведения изображений и образов. Это слово пришло к нам из древнеегипетского языка. Бесконечно маленькая атомная точка. Символизируется едоком, разрушающим образы Вселенной «В».



BESZ: См. Bes.

B'HAR D'N (MU): Все вместе, правители элементов.

BOKRUG (HPL): Большая водяная ящерица.

CELEPHAIS (HPL): Город Снов.

СHTHONOS (KG): Источник энергии.

СTHULHU (NEC): Hulhu, 'Hul, Ctha-lu или Kutulu. Вода. Лягушка. Великий Дух, инициатор снов. Огонь Земли, Власть магии. Невидимый Бог, который спит ниже волн в затонувшем городе Релайх. Рслайх приравнивается здесь к нашему подсознанию. Ктулху символизирует связь Древних и нашего измерения.

CYKRANOSH (CAS): название Сатурна в «Mhu Thulan». Цахог-гуа прибыл на Землю с Сатурна из прошлых измерений.

DAATH (HEB): 11-ая зона силы. Единственные Врата во Вселенную «В».

DAGON (HEB): Бог Глубины, его символ, частота – 777. Подобен рыбе, он желеобразен, как слизь.

DAROK (MU): Подобно Megor-Marduk, Бросающий вызов желаниям. Хищник в царстве Гота, сфере смерти.

DASHIKETH (MU): Троица космических Хранителей Врат. Представляет собой заключительную тройственность 999 с Shugal и Choronzon. Shugal – Знак Плачущего в Пустыне, символ мужской энергии. Choronzon – приравнен к женской энергии, а Dashiketh – гермафродиту.

DHOLES (HPL): Также известный как DOLS. Слепо ползущий в темноте.

DILGAN U RIKIS NUNI (SAB): Рыбы.

DLIBAT (SAB): Венера.

ENKI (SAB): Сфера Зодиака или неподвижных звезд. Великий Наблюдатель (вместе с Ану и Энлиль).



ENLIL (SAB): Сфера Первого Двигателя. Великий Наблюдатель (вместе с Ану и Энки).

E-RA (MU): Создатель. Начало Света.

ERESHKIGAL (SAB): Королева Пропасти, страны невозвращения. Сестра Инанна.

ERM (SAB): Хаос, большой червь-змея, враг.

GA-ESHAMON (MU): Знак Боли.

GANZIR (NEC): Врата Смерти, Врата Теней. Сломанная звезда.

GEH (HEB): Земная форма Лилит, высший дьявол ночи.

GIBIL (NEC): Дух Огня. Бог разрушения. Рожденный золотым оружием Мардука. Также известный как Гишбар. Имеет шумерские корни.

GIRRA (NEC): Дух огня. Из шумерского языка.

GISHBAR: См. Gibil.

GOLDEN ONE, THE (CJM): форма Маат и женского отражения Атона.

GOTHA (MU): место смерти. Поле битвы.

GUDUD (SAB): Меркурий.

GULA (SAB): Рогатое Животное. Водолей.

HAI (CJM): Один из Древних. Завершение, рождение, отделение от матки в Малкут.

HASTUR (KG): Воздух. Голос Духов, Мстителя и Разрушителя. Бог Ветра. Хастур приравнен к Древним и их Силе. Охраняет восточные Врата. Название дано Амбrouзом Бирсом.

HASHTUR (MU): Видоизмененная форма Хастур. Бог волшебства.



HUBUR (NEC): Она, чьи мысли и идеи всегда в цене. Она создавала змееподобных монстров. Она вместе с Гадюкой, Драконом, Летящим Быком, Большим Львом, Безумной собакой, Скорпиусом, Крылатыми змеями, Всадником и еще с одиннадцатью Древними вместе с Кингу в качестве лидера воевала против Старших Богов.

H'UL (MU): См. Cthulhu.

HUMWAWA (SAB): Бог Отвращения. Южный Ветер. Бог Будущего. Старший брат Пазузу.

HZIULQUOICMNZNAH (CAS): Бог Цикаранош, связан с Цахоггуа.

IAK SAKKAK (NEC): Врата.

IANNU (CJM): Форма имени Йанас, сила вечности, продlevающая пути времени, перемещение и завершение в положительной и отрицательной бесконечности. Это рождающая вихрь черная дыра, существующая вне вселенной, поглощает все, пока врата в нашу вселенную не закрыты. Читается также как Эону.

IGIGI (SAB): Сфера Зодиака или неподвижных звезд, Azonei.

IGNAIYE (CJM). Сила, которая призывает и вызывает Древних Духов.

IGNATOR (CJM): Концепция, инициирование.

IGNATYE (CJM): Процесс, происходящий в матке, ведущий к рождению.

INANNA (SAB): Сфера Венеры. Победительница смерти. Третью Врата Zonei.

INQUANOK (HPL): Одна из высот горы Кадах.

IREM (HPL): Город Колон.

ITHAQUA (NEC): Дух ветра. Название изобретено Огюстом Дерлетом.



IXAXAAR (KG): Секретное название Хексеконталито или Сикстистоуна (шестиугольного камня) – артефакта для контакта с Астральными Сущностями.

KADATH (HPL): холодные радиоактивные отходы, мусор, символизирующие Югота, центр Трансплутонических Сил снаружи известной Вселенной.

KAIMANU (SAB): Сатурн.

KAKKAB U ALAP SHAME (SAB): Телец.

KALBU RABU (SAB): Лев.

KHADOR (MU): Горная цепь перед Релайхом и Скалистой вершиной.

KINGU (NEC): Телец. Лидер Богов – Дракон Хабера, возникший из крови Кингу и мыслей Мардука. От Шумерского – KING-GU.

KLARKASH-TON (HPL): Великий священник. Прозвище Лавкрафта для Кларка Эштона Смита.

K'N-YAN (HPL): Подземный пещерный мир ниже земной коры.

KOREZAIN (MU): Королевство Черного Солнца.

KOTH (KG): Башня мечты, которая стоит на часах в Туннеле Сета. Символизируется как «Пустота Одиночества», как Последняя Женщина, или Пустота.

KRIH (MU): Хранитель Гнезд.

KUR (SAB): Гора. Также подземный монстр, Левиафан, видящий Тиамат.

LAKHAMU (NEC): Лев.

LAMAS (SAB): Один из Богов Четырех Сторон Света. Прибывает с Юга. Имеет облик Льва с человеческой головой и управляет силами пламени и горящего ветра. (См.также Nattig, Sed, Ustur).



LAMMASHTU (SAB): Она – злодейка, убийца женщин при родах.

LILIT (HEB): Высший дьявол. Первый помощник Адама. Ее дети, рожденные в тайных местах, и снах, не осознанных мужчиной. Лилит имеет множество имен, например: Akebo, Abito, Amizo, Batna, Eilo, Ita, Izorgo, Kali, Kea, Kokos, Odam, Partasah, Patrota, Podo, Satrina, Talto.

LENG (KG): Астральное плато, расположеннное в Средней Азии.

LLOIGOR (HPL): символизирует Близнеца. Прибыл со звезд вместе с Ктулху. Говорят, он захоронен живьем ниже Плато Сна.

LOROO (CJM): Странствующая завеса, туман мрака.

LUMASHI (SAB): Сфера Зодиака или неподвижных звезд.

LUVEH-KERAPHF: Лубяной священник. Прозвище Роберта Блока.

MAGAN (NEC): Место Смерти. Запад.

MARDUK KURIOS (SAB): Сфера Юпитера, Бог магов. Убийца Тиамат. Шестые Врата Zonei. Бог пятидесяти имен.

MASHU (NEC): горы Шаду, потайное место змей Кур.

MASKIM XUL (SAB): Связующий ожидания, злодей.

MASTABARRU (SAB): Марс.

MEGOR-MARDUK (CJM): Масса, плотность и вес. Материал нейтронных звезд. Он напрягает и вовлекает в себя. Он представляет собой глубину пропасти, падение душ вниз, которые весят не больше чем перо. Его проявление приравнено к энтропии. Хранитель, чтобы проверить желание, может пройти вне его Силы. Призывайте его крайне редко, с осторожностью.

MUSARUS (SM): Отвращение. Термин, данный Беросусу посыльным от Сириуса, или Великих Земноводных Духов.



NAGRIKSHAMISH (CJM): Необузданная, чистая сила, Берсерк. Он выше непосредственности, он выше разума. Шива и Марс. Испускающий молнии. Он не нуждается в призывах, он живет в Вас.

NANNA (SAB): Сфера Луны. Наиболее старый из Странников. Отец Zonei. Первые из семи ворот.

NAR MATTARU (SAB): Великий Океан. Также известный, как Абсу или пропасть.

NATH-HORTHATH (HPL): Великий Дух, которому поклоняются в Целефаис.

NATTIG (SAB): Один из Богов Четырех Сторон Света. Прибывает с Запада и с Моря. Имеет облик человека с лицом и когтями орла. (См. также Lamas, Sed, Ustur).

NEBO (SAB): Сфера Меркурия, Хранитель богов. Вторые Врата Zonei.

NECRONOMICON (HPL): Книга Закона Мертвых. Первоначально известная как «Al Azif».

NEG (NEC): один из потомков Йог-Сотот и Шуб-Ниггурат.

NEPHILIM (HEB): Гиганты. Термин, означающий Великих Духов.

NERGAL (SAB): Сфера Марса. Бог войны и крови. Агент Древних, поскольку он проживал в Кутха какое-то время. Пятье Врата Zonei.

NEXHAGUS (CJM): Огонь. Безудержная измена. Каприз и прихоть. Старший шут, жестокий насмешник. Он внедряется в ум человека и может играть с ним, раздавливая его. Призовите его часто, чтобы не относиться к себе и ему слишком серьезно. Не призовите его, чтобы его смех не подгонял вашу смерть.

NINAXAKADDU (NEC): Хозяйка колдовства.

NINIB (NEC): Бог Сатурна. Также, известный как Адар. Его сущность в лидерстве – живет в сожженных тлеющих угольках огня и во всех мертвых всцах. Седьмые и заключительные Врата Zonei.

NINKASZI (NEC): Рогатая Королева.

NINKHARSAG (NEC): Королева Демонов.

NINNNGHIZHIDDA (NEC): Наблюдатель. Рогатая Змея Духов Глубины. Леди с волшебной палочкой.

N'KAI (HPL): Черный, бессветный, подземный мир пещеры ниже коры Земли.

NO* (CJM). Убеждение присоединения, ставшее чистым пониманием. No* – формирование звезд. Начало голода и конца его, тот, кто приводит в движение колесо развития. Имя, которое забирает всех посреди ночи.

NODENS (KG): Великий Бог Глубины, или Пропасти. Аналог имени Хоззар.

NYARLATHOTEP (HPL): Эфир. Ползущий хаос, посредник между различными аспектами Духов. Окруженный шутами, играющими на флейтах. Коллективная антисознательность в пределах дополнительного измерения. Посыльный Духов.

ONG (CAS): Главный Лев.

OZAL (KG): Гигант. Время Великой Ночи.

PA-BIL-SAG (SAB): Ураган. Стрелец.

PAZUZU (SAB): Бог Чумы.

PAROKETH (HEB): Разделение, завеса. Еврейское paro-koth – «вне Полога». Завеса – секретные Врата к Вселенной «В».

QHE (MU): термин, подразумевающий голод, уничтожение.

QLIPHOTH (HEB): Буквально, раковины или тени мертвых.



RE'U KINU SHAME U TU'AME RABUTI (SAB): Гадюка. Близнец.

RHAN-TEGOTH (HPL): Великий Дух, прибывший на Землю из Юггот.

RHAN-TEGOTH (HPL): Врата к мультикосмосу. Сфера Релайх выше воды.

R'LYEH (HPL): затонувший город, о котором мечтал Ктулху. Форма подсознания, место обитания Древних.

SADICH (MU): связь и компонент Аатом Ленс, дающий доступ к Древним.

SANECH (MU): Яма Криков. Место обитания безумия.

SED (SAB): Один из Богов Четырех Сторон Света. Прибывает с Востока. Имеет облик Быка с человеческим лицом. (См. также Lamas, Nattig, Ustur).

SHADU: См. Mashu.

SHAKUGUKU (NEC): Королева Пропасти, Разрушенная Сфера Мудрости.

SHAMMASH (NEC): Бог Солнца. Бог Света и Жизни. Иногда называемый Удду. Четвертые Врата на Лестнице Огней. У ассирийцев Шамаш известен как символ Солнца.

SHOGGOTHS (HPL): созданные слуги Духов. Обычно бесформенные объекты из вязкого желе, которое напоминает клейкие пузыри. Шогготы примерно от 1 до 5 метров в диаметре.

SHE: (CJM): Танцующая в одиночестве. Птица Силы или Ястреб, птица Будущего, символ Стервятника на Башне Тишины.

SHINING TRAPEZOHEDRON, (HPL): яйцо в форме кристалла, вылепленное во мраке Юггота, связанное с поклонением Нарлахотепу. Повелевающее пройти через Лемурию и Атлантиду в Древний Египет.



SHIRU (SAB): Вихрь. Дева.

SHITTU (SAB): Змея. Рак.

SHUB-NIGGURATH (NEC): Большая Черная Коза Младой Тысячи. Земное проявление Духов. Супруг Йог-Сотот. Зачатый в браке близнецов, Нег и Йеб. Шуб-Нигтурах представляет собой проявление Духов в нашем измерении.

GREX (SAB): См. NANNA. Луна.

SIXTYSTONE (KG): См. Ixahaag.

S'NGAL (HPL): Разумный газ в космосе, где форма еще не существует.

SODAGUI (CAS): См. Tsathoggua.

SUNG, PLATEAU OF (HPL): Место Тхо-Тхо. Возможно в Бирме.

SUXUR MASH (SAB): Человек-рыба. Козерог.

TAG'N (MU): Буквально, «знание, содержащееся в пределах очерченного».

TALPHA (MU): священное место. Пересечение матрицы, в которой изменения происходят в соответствии с желанием.

TANITH: Большой Дракон.

TARKHAN (MU): Темный Бог, Бог Шторма, Бог Грома.

TCHO-TCHO (HPL): Тхо-Тхо жили в древнем городе Алаозар на Плато Сна. Фавориты Лиойгор и Зхар.

TIAMET (NEC): Сфера Айн. Левиафан. Большая Морская Змея, или Пропасть. Подобно другим, Тиамат не мертва, но лишь спит. См. Kur.

TSATHOGGUA (CAS): Также известный как Цотакках и Содагуй. Он напоминает чудовищную жабу, тело которой покрыто



коротким мехом, наподобие как у летучей мыши. Цахоггуа прибывает из Энкай.

TZAGESH (MU): Открывающий пути, точащий кинжал о змея. Разновидность старшего бога №*

UB (NEC): См. AR.

UBBO-SATHLA (CAS): начало и конец. Перед прибытием Цахоггуа, Йог-Сотот, Ктулху со звезд, Уббо-Сатла жил в двигающихся болотах новой Земли. Масса без головы или членов, порождающая ужас. И вся земная жизнь, как говорит «Книга Эйбон», должна возвратиться к Уббо-Сатлу.

UDDU (NEC): См. Shammash.

UMUNPADDU (SAB): Юпитер.

UMR-AT-TAWIL (HPL): «Он тот, кто охраняет Врата», Самый Древний.

UR (NEC): См. Атта.

URUKU (NEC): Эти семь личинок – дети Древних. Они существуют вне нашего пространства и времени между углами Земли. Они лежат и ждут.

UR, КРЫЛЬЯ (MU): символ силы, мало чем отличающийся от Voodoo Marassas. Его число – 436.

USTUR (SAB): Один из Богов Четырех Сторон Света. Прибывает с севера. Наиболее древний из этих четырех, Большой Бог Мира. Имеет облик человека. (См. также Lamas, Nattig, Sed).

UTU (SAB): Сфера Солнца.

VEL (MU): Синхронность.

VEL QHE LORES (MU): Первый Рожденный. Прядильщик нити пульса. Создатель ворот Ориона.

VEL TAG'N (MU): точка центра матрицы. Место Жемчужины Бинду.



XASTUR (NEC): Демон, убивает людей, пока они спят. Возлюбленный Древних Духов.

ХЕХАНОТ (CAS): Скрывающийся Хаос.

XUBUR (SAB): Овен.

YCHRONOS (KG): измерение Времени, которое работает совместно с Кхонос.

YEB (NEC): Один из потомков близнецов Йог-Сотот и Шуб-Ниггурата.

YIG (HPL): Бог Змеи, ранняя форма имени Куэтцакоатль. Кеннет Грант обращается к Йиг как к лунной змее, приписанной 9-ой сефире – Yesod.

YITH (HPL): Великая Раса Йит, состоящая из ментальных тел. Предположительно, живущая в доисторическом городе на окраине Австралии.

YOG-SOTHOTH (NEC): активный Огонь. «Транспортное средство» хаоса, Врата пустоты, приписанные Эрам. Ибис. Йог-Сотот представляет эонический поток Духов.

YOTH (HPL): красный подземный пещерный мир ниже коры Земли.

YUGGOTH (KG): Буквально означает Вечность Гота или Гута. На Санскрите YUG или YUGA означает «возраст» или «вечность». Приравнивается к Плутону, планете, приписанной к сефире Кетер. Юггот является темной стороной Кетер.

ZHOTHAQQAH (CAS): См. Tsathoggua.

ZI (SAB): Дух.

ZHAR (HPL): символ близнеца. Прибыл со звезд вместе с Ктульху. Сказано, что он был захоронен живым ниже Плато Сна.

ZIBANITUM (SAB): Хищная Собака. Весы.



ZONEI (NEC): греческое слово, относящееся к планетарным или небесным телам с их частями и зонами, курсами и сферами.

ZYANET'HUL (MU): мощь Ктулху, его открытый глаз.

Каббалистические соответствия Древних:

(Взято из книги «Вне Кругов Времени», автор – Кеннет Грант)

Кетер: Плутон – Югот.

Хокма: Нептун – Кадах.

Бина: Сатурн – Ктулху или Сет-Сотот.

Даат: Уран – Йог-Сотот.

Хесед: Юпитер – Ноденс.

Гебура: Марс – Хастур.

Тиферет: Солнце – Азатот.

Нецах: Венера – Шуб-Ниггурах.

Ход: Меркурий – Нарлатотеп.

Йесод: Луна – Йиг.

Малкут: Земля – Гех.

Солнечная Система:

Солнце отождествлено с SHAMMASH, UDDU, UTU.

Луна отождествлена с NANNA, SIN.

Меркурий отождествлен с GUDUD, NEBO.

Венера отождествлена с DLIBAT, INANNA.

Земля отождествлена с GEH.

Марс отождествлен с MASTABARRU, NERGAL.

Юпитер отождествлен с MARDUK KURIOS, UMUNPADDU.

Сатурн отождествлен с ADAR, CYKRANOSH, KAIMANU, NINIB.

Уран отождествлен с YOG-SOTHOTH.

Нептун отождествлен с KADATH.

Плутон отождествлен с YUGGOTH.

Зодиак отождествлен с «Богом Драконом».

Овен отождествлен с AGRU, XUBUR.

Телец отождествлен с KAKKAB U ALAP SHAME, KINGU.

Близнец – RE'U KINU SHAME U TU'AME RABUTI.

Рак отождествлен с SHITTU.



Лев отождествлен с KALBU RABU, LAKHAMU.

Дева отождествлена с SHIRU.

Весы отождествлены с ZIBANITUM.

Скорпион отождествлен с AKRABU.

Стрелец отождествлен с PA-BIL-SAG.

Козерог отождествлен с SUXUR MASH.

Водолей отождествлен с GULA.

Рыбы отождествлены с DILGAN U RIKIS NUNI.



БОГИ ШУМЕРО-АККАДСКОЙ МИФОЛОГИИ

Имя божества	Значение имени	Основные функции
Ан	шум. an «небо», аккад. Анну	бог неподвижного небесного свода, звездного неба; старейшина богов
Анзу	шум. anzud; возможно, из семит. 'nz «орел»	божественная птица с головой льва и когтями орла, решающая судьбы людей; покровительница правителей Урука и Лагаша. У вавилонян и ассирийцев – одно из демонических существ, похитительница предопределений у Энлиля
Анту		супруга Анну у вавилонян и ассирийцев
Ануннаки	шум. a-nun-pa-ke-ne «семена Властителя», аккад. a-nun-pa-ki	у шумеров собрание богов или братья бога-героя; у вавилонян и ассирийцев – боги Подземного мира, судьи мертвых, антиподы Игигов
Аруу (Нинмах, Нинхур-саг, Дингирмак)	неизвестно	богиня-мать, прародительница богов и людей
Асарлухи	неизвестно	в шумерское время сын Энки, покровитель магии и медицины; в Вавилонии слился с Мардуком
Ашшурит	неизвестно	супруга Ашшура
Ашшур	неизвестно	верховный бог ассирийцев, хозяин одноименного города

Бау (или Баба)	неизвестно	в шумерское время супруга бога войны Нингирсу, хозяйка Лагаша, дочь Ана; в Вавилонии слилась с богиней вра- чевания и магии Гулой
Бел	семит. b'l «гос- подин, влады- ка»	в аккадоязычных текстах имя шумерского бога Энлиля или вавилонского Мардука
Белит		имя супруги Энлиля богини Нинлиль или супруги Мардука Царпаниту в этих же тек- стах
Гатумдуг	неизвестно	божество жизни и материаль- ства в Лагаше
Гешти- нанна	шум. «вино- градная лоза неба»	покровительница виноделия, сестра Думузи
Гильгамеш	шум. Bilgames «предок-герой»	герой шумерского и вавилон- ского эпоса, обожествленный правитель г. Урука. После смерти по решению богов стал управляющим в Подзем- ном мире
Гирра	неизвестно	бог огня
Гула	возможно, шум. gu-la «ве- ликая»	богиня магии и врачевания
Дамкина	шум. dam-gi-na «истинная суп- руга» или dam- gal-nun-na «ве- ликая супруга Властителя»	супруга Энки

Думузи	шум. dumu-zid «истинный сын» или dumu-zid-abzu «истинный сын Абзу», аккад. Таммуз, Ta'уз	супруг Инанны, бог весны и весенней жертвы, овечий пастух, умирающее и воскресающее божество природы. Почитался сперва в священном квартале Урука Кулаб, затем по всей стране. Шумерская традиция знает также Думузи-рыбака из города Куара
Забаба	неизвестно, возможно, из языка дошумерских обитателей Двуречья	главный бог шумерского города Киша, божество войны.
Игиги	неизвестно	боги небес в вавилонской мифологии
Инанна	возможно, pīn-ap-na «госпожа Неба»	у шумеров хозяйка г. Урука, дочь Ана и богиня любовной и воинской страсти; в вавилонское время слилась с Иштар. Отождествлялось с планетой Венера
Иштаран	неизвестно	покровитель правосудия и дипломатии
Ишкур	семит. Адад	божество дождя, ветра, грозы и бури
Иштар		семитское божество любовной и воинской страсти, могло быть как мужского, так и женского рода
Ишхара	неизвестно	богиня любви и созидания, происхождение неизвестно
Кулла	неизвестно	у шумеров божество кирпича и строительства

Лугаль-шулпаэа	шумер. «царь-юноша появившийся»	вероятно, одно из имен планеты Юпитер
Мардук	неизв.; пишется знаками «теле-нок, солнце»	верховный бог г. Вавилона сын Энки; бог солнца; почитался как творец неба и земли, которые он создал из расщепленного тела Тиамат; правил в «Небесном Вавилоне». Символы Мардука: секиро-видный топор, дракон, лев, собака, кедр, тростник, золото и серебро
Набу	аккад. «имя» или «источник, ключ»	у вавилонян и ассирийцев бог мудрости и грамотности, сын Мардука
Намму	неизвестно	в Эреду и Уре богиня первобытного хаоса, мать Энки
Нанна	возможно, шумер. en-an-na «господин Неба»	у шумеров бог Луны, хозяин г. Ура; в вавилонское время слился с Сином
Нанис (или Нина)	неизвестно	дочь Энки, толковательница сновидений, защитница бедных и обездоленных
Нару	аккад. «река»	бог рек
Нергал	шум. en-igru-gal «Владыка Большого Города» (города мертвых) или аккад. na'ir kala(ma) «убийца всего»	божество Подземного мира, муж Эрешкигаль

Ниназу	шум. «госпожа врачевания»	одно из божеств умирающей и воскресающей природы у шумеров
Нингири-ма	шум. «госпожа водного источника»	богиня заклинаний, хранительница магических формул
Нингирсу	шум. «госпожа Гирсу»	хозяин г. Лагаша, божество войны и земледелия; функционально эквивалентен Нинурте
Нинги-зизда	шум. «госпожа истинного дерева»	шумерское божество, связанное с Подземным миром; администратор в храме Нингирсу
Нинзадим	шум. «госпожа ювелиров»	бог-покровитель ювелирного искусства
Ниниги-ламга		покровитель плотницкого искусства
Нинкаррак		одна из богинь врачевания
Нинлиль		супруга Энлиля, хозяйка Ниппура
Нинме-шарра	шум. «госпожа всех МЕ»	супруга Энмешарры
Нинурта	неизв.; возможно, <i>nin-urta/igal</i> «госпожа земли»	божество войны и земледелия, сын Энлиля
Ниншубур	шум. «госпожа свинья» или «госпожа (страны) Субарту», в аккад. текстах Папсуккалль	слуга Ана и Инанны. Может быть обоеполым
Нисаба	шум. <i>nin-ль-ва</i>	у шумеров богиня ячменя и

	«госпожа ячменного рациона»	учета зерна, затем божество школы и грамотности; в вавилонское время и позже богиня только школы и грамотности. Дочь Ана, связана с небесными знамениями
Нуску	неизвестно	шумерское божество, администратор храма Нинурты в г. Ниппуре
Пабильсаг	неизвестно	шумерское божество; у вавилонян и ассирийцев функционально эквивалентно Нинурте и Нергалу
Сидури	эlam. Шидури «родительница»	хозяйка корчмы богов в Хтаблице аккадского эпоса о Гильгамеше
Сирис (или Сираш)	неизвестно	сын богини Нинкаси, покровительницы пивоварения
Уту	аккад. Шамаш «солнце»	бог Солнца и справедливого суда
Хендерсагга	аккад. Ишум	привратник Подземного мира, божество планеты Сатурн
Царпаниту	аккад. «украшенная»	супруга Мардука, хозяйка Вавилона
Шара	неизвестно	божество войны, сын Инанны, хозяин г. Уммы
Эа		месопотамский бог вод; согласно преданию, именно Эа предупредил Утнапиштима о предстоящем потопе; изображался в образе человека-рыбы
Энлиль	шум. «господин воздуха», аккад. Эллиль	божество воздуха, чужих земель, покровитель царской власти и ревнитель царского

		благочестия, хозяин г. Ниппурा
Энбилулу	неизвестно	божество оросительных работ в Шумере и позже
Энки	шум. en-ki «господин земли» или en-ki(ng) «господин обрядов», семит. Хайа/Эа	божество пресных подземных вод, покровитель магии и искусств, создатель и покровитель человечества, хозяин г. Эреду
Энкиду	шум. en-ki-du «господин хорошего места», аккад. en-ki-du «Энки создал»	друг и слуга Гильгамеша в эпических сказаниях
Энмешар-ра	шум. «господин всех МЕ»	в вавилонских текстах и позже предок Ана, старейшее божество, проживавшее в Подземном мире
Эннуги	возможно, шум. en-nu-gi «господин (Страны) без возврата»	божество Подземного мира
Эрешки-галь	шумер. «хозяйка Великой Земли»	супруга Нергала, богиня Подземного мира
Эrrа	неизвестно	одно из имен Нергала; божество чумы, убийства и разрушений
Божества-близнецы		
Игалима и Шульшагана (Нингирсу и Бай)		близнецы, боги-покровители правителей Лагаша



Лугаль- гирра и Мессламта- эа		близнецы, боги одоименного созвез- дия и стражи солнечного пути (как в течение суток, так и в течение года), защитники от демонов. Отождествля- лись с Сином и Нергалом
--	--	---



тайная магия

Издательство «Золотое сечение» представляет цикл книг, написанный практикующими магами современности Балтазаром и Манирой. Они познакомят вас с секретами магии, которые могут перевернуть вашу жизнь. Книги откроют вам понимание принципов и законов вселенной, простое следование которым делает невозможное возможным.

Эти книги – плоды многолетних магических практик и исследований. Они содержат уникальный мистический опыт оперирования в различных магических системах, результаты экспериментов и расшифровки тайных писаний, практические наработки и секреты мастеров, оригинальные техники и рекомендации. Каждая книга – это свод сокровенных знаний, которыми делятся с вами мастера.

Вы узнаете, как применять эти знания, чтобы привлечь в свою жизнь радость, здоровье, богатство, успех в делах, любовь и многое, многое другое. Эти книги помогут вам воплотить в жизнь свои самые сокровенные мечты!